PC: STAR TREK 25 ANOS
AÇÃO
GAMES
EDITORA
AZUL
SNES
DRAGON'S LAIR
BONITO E DIFÍCIL. MAS COM
VIDAS ILIMITADAS
MEGA
CAPITÃO
AMÉRICA
VERSÃO
NOTA 10
DOS ARCADES
SNES
BEST OF THE BEST
FULL-CONTACT COM
60 MOVIMENTOS !
MEGA
JOE MONTANA
FOOTBALL 93
O QUE É PRECISO SABER PARA
FATURAR O TOUCHDOWN
NES: KRUSTY'S
FUN HOUSE
MASTER: KUNG
FU KID
LEIA TUDO
SOBRE STREET
FIGHTER 3

NA HORA DA COMPRA EXIJA O LEGÍTIMO. PEÇA O PRO DA CHIPS.

PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow - Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3

- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

__BRASIL__: Mesbla • __SP__: Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relogoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relogoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpison • Breno Rossi • Amarosom • Tec Game • Video Company • __INTERIOR__: Skina Magazine • Shop Áudio e Video • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • __RJ__: Fotomania • Sójogos • Kika Colorida • Lab & Cia • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • __MG__: Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • __PR__: Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Áudio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • __SC__: Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedett • K.G. • __RS__: Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • __CE__: Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroelétrica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraíso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • __PE__: System Som • Watt • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • __DF__: Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • __GO__: Brasimac • __RN__: Game Mania • __PA__: Fox Video • __MS__: Brasimac • A. Shock • Tociyassu • __MT__: Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • __ES__: Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relogoaria Vieira • Novex • __BA__: Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • __AL__: M. Shock • Intersom • __MA__: Zona Franca

START

SNES
DRAGON'S LAIR
O cavaleiro Dirk saca sua espada num game com som, gráficos e desafio animais

SNES
BEST OF THE BEST
Um cartucho com 55 golpes de Full Contact. Demais!!

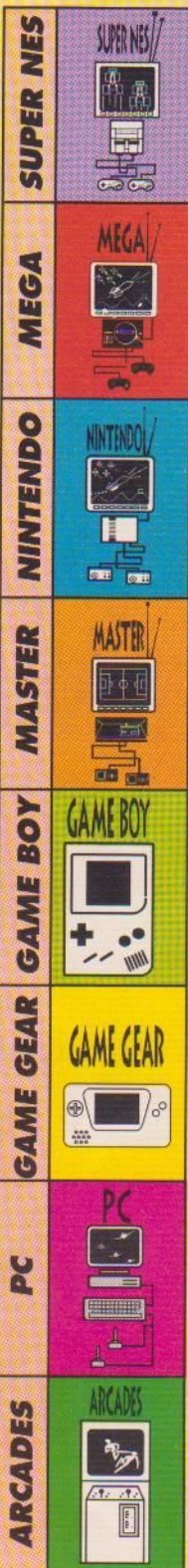
MEGA
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

O herói do escudo e seus vingadores lutam contra o Caveira Vermelha

MEGA
JOE MONTANA 93
Mais chocante e mais falado que nunca

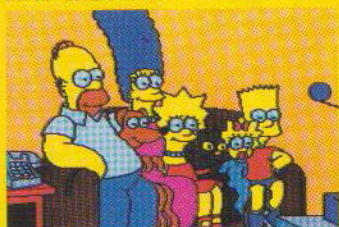
SHOTS
VAI PINTAR STREET FIGHTER 3

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

BART SEMPRE MANDOU TUDO PRO ESPAÇO.

AGORA O ESPAÇO QUER VINGANÇA.

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

FOX

Chegou o cartucho dos Simpsons para Master System e Mega Drive.

Terríveis Mutantes do Espaço invadiram Springfield. Bart (quem diria!) é a única esperança de salvação, com suas armas secretas: óculos de Raio-X, estilingue, pistola de dardos e spray de tinta. Mas, como ninguém acredita nele, Bart só tem uma chance de provar que não é um monstro: você. Ajude-o a caçar esses invasores intergaláticos disfarçados de seres humanos que estão espalhados por toda cidade, até mesmo na Usina Nuclear. Juntos, você e o Bart vão mostrar a esses Mutantes folgados que não tem espaço pra eles na Terra.

Master System®

MEGA DRIVE

BRAND
X
SPRAY
PAINT
NO CFC's
SEGA
TEC TOY

JOGOS DE VERÃO/ ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (Master)

Gostaria de saber como é possível fazer muitos pontos em *Alex Kidd in Miracle World* e nas modalidades embaixada, surfe e BMX de *Jogos de Verão.*

CARLOS HENRIQUE R. CAMPOS
Belém, PA

Para estourar o marcador em Alex Kidd *você tem de pegar todas as moedas e eliminar todos os inimigos que aparecerem. Já nas modalidades de* Jogos de Verão *existem algumas manobras radicais que ajudam a ganhar muitos pontos. Na embaixada, jogue a bola para cima até ela sair da tela. Se na volta você conseguir acertá-la, ganhará 1500 pontos. No surfe, use bastante as diagonais inferiores e procure fazer círculos nas ondas. Quanto mais perto do tubo você ficar, também mais pontos irá ganhar. Já no BMX, a manobra mais radical é o salto mortal de frente (vale 6 mil pontos). Você pode pegar mais dicas em nossa edição número 7, pág. 48.*

Estou desesperado, porque não sei como fazer Alex Kidd pegar a pedra Hirotta. Vocês poderiam me ajudar?

FREDERICO VIEIRA DOS SANTOS
Santo Antônio do Amparo, MG

Claro, Frederico, fique frio. A pedra Hirotta fica no segundo castelo. Sabe a carta que você pega no primeiro castelo? Apresente-a ao rei que ele lhe dará a pedra Hirotta. OK?

BATMAN (Nintendo)

Como passar do segundo chefe?

FÁBIO L. HARDT
Rio Claro, SP

Você precisa destruir três canhões. Comece pelo de baixo, ficando na outra ponta da tela e atirando com a pistola. Depois detone o de cima, usando a mesma tática e arma. Para destruir o do meio, você precisa agarrar-se na parede abaixo dele. Quando o canhão parar de atirar, pule rapidamente para a frente dele e acerte-o com a estrela. Decore bem a seqüência da abertura da redoma. Repita a operação até vencer. Publicamos uma matéria sobre este jogo na edição 7, página 40.

BATTLETOADS (Nintendo)

Eu e meus amigos estamos precisando de dicas para todas as fases deste jogo.

SANDRO A. CALVO
Tupã, SP

Em edições passadas já destrinchamos este jogo inteiro, dando informações sobre as fases, chefes, warp-zones e até os mapas da fase Snake Pit. Já que você está com tantas dúvidas, o melhor é consultar estas matérias: Edição 2, pág. 35; Edição 4, pág. 34; e Edição 5, pág. 34. Em nosso especial Só Dicas, pág. 9, damos um resumo de dicas para o jogo. Por enquanto, fique com a manha para começar com 5 vidas: basta apertar A+B+↓ na tela de apresentação.

TARTARUGAS NINJA 2/ THE FLINTSTONES (Nintendo)

Tem alguma manha para escolher fases neste jogo? E em *Tartarugas Ninja 1*, também tem? Como sair do castelo do jogo *The Flintstones*?

GUSTAVO S. MAIA
Rio de Janeiro, RJ

Somente Tartarugas 2 *tem esta dica: faça a seqüência B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A e Start na tela de apresentação depois que você escolher o número de jogadores. Além de dar seleção de fases, este truque serve também para começar com 10 vidas. Já nos* Flintstones, *o momento mais complicado desta fase é quando você encontra uma porta fechada. Acione a alavanca e coloque as asas para sair voando para cima, pois um rio de lava começará a subir rapidamente.*

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Alguns lutadores agarram o adversário e prendem-no por algum tempo, o que tira muito as energias. O que fazer para soltar-se?

FÁBIO ALEX
São Paulo, SP

Quando seu jogador cair numa fria destas, aperte rapidamente os botões de soco/chute e movimente o Direcional para um lado e outro. Mesmo assim, você vai perder um pouco de energia, tá?

FINAL FIGHT (SNES)

Tem jeito de conseguir Continues infinitos, seleção de fases ou vidas infinitas ou mudança de personagem no meio do jogo? Como derrotar os inimigos da quarta e quinta fases?

BRUNO ROCHA FREIRE
Rio de Janeiro, RJ

Infelizmente, nenhuma destas dicas está disponível para Final Fight. *A mudança de personagem só pode ser feita no início do jogo e na tela de Continue. Para eliminar o chefe da quarta fase, dê-lhe um golpe especial quando ele ficar vermelho e em seguida cubra o coitado de pancada. Para o da quinta fase, a manha é rebater as flechas com socos e esperar o momento certo para acertá-lo com golpes na cara.*

TAZ-MANIA (Mega)

Como passar da quarta fase deste jogo? Existe alguma dica valiosa para conseguir invencibilidade, vidas infinitas ou algo assim?

MARCELO F. PECENIN
Descalvado, SP

Se não me engano, a quarta fase é aquela da floresta, não? Para não correr riscos, atropele todos os inimigos com o furacão. Na hora de pular os galhos da árvore, use também o furacão para voar mais alto. Na travessia do rio, de carona sobre as toras, use o botão de pulo e ↑ quando quiser saltar para a terra firme.

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO (Master)

O que devo fazer para pegar a carta para Bete? Apesar de já ter tentado de tudo, ainda não consegui.

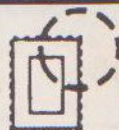
GILIAN DE EIRES PEREZ
Gramado, RS

A carta fica na quinta fase do jogo, Deserto de Fogo. Quando aparecer o sinal que diz "Deserto de Fogo", entre no bar e tome duas bebidas. Desse modo você receberá a carta que se destina a Bete.

CASTLE OF ILLUSION (Mega)

Na terceira fase existem uns buracos onde se pode entrar para pegar itens. Mas depois de levar Mickey lá, eu não consigo sair mais. Onde fica a saída?

CARLOS AUGUSTO LEVADA
São Paulo, SP

Pelo jeito, esta fase é a da floresta e você está falando dos buracos negros que aparecem no chão. Bom, para sair deles você deve voltar por onde entrou, ou seja, subir tudo de novo até a superfície. Como fazer isso não é muito fácil, pense bem se não vale mais a pena ir direto ao final da fase.

GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS

COMPATÍVEL COM TODOS OS CONSOLES DO SISTEMA NINTENDO. OPERA COM CARTUCHOS DE 72 PINOS.

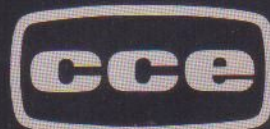
O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:

- INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- VIDAS INFINITAS
- MAIS PODER
- MAIOR VELOCIDADE
- MAIS ARMAS
- SALTOS MAIS ALTOS
- SEGURAR COM MAIS FORÇA

- Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza

TIRA TEIMA

C.P. 2377 CEP 01060-970

Colocamos um número de caixa postal a sua disposição, para o esclarecimento de quaisquer dúvidas. Escreva pra gente.

À VENDA NAS LOJAS: • GALPÃO DOS ELETRÔNICOS • JOTÃO • MAGAZINE LUIZA • MAPPIN • MESBLA • STILL

AS ÚLTIMAS NOVIDADES DO JAPÃO E ESTADOS UNIDOS

A Capcom promete Street Fighter 3 até o final do ano, a Sega revela novos títulos para o seu CD ROM e a Konami solta seu primeiro título em CD

MOA SHIRO AMA
ESPIÃO INTERNACIONAL

VEM AÍ STREET FIGHTER 3

Não se fala em outra coisa no Japão. A Capcom anunciou que vai lançar, em breve, a terceira versão do supersucesso *Street Fighter* para arcades. Todos os personagens devem ser diferentes, com exceção de Ryu e Sagat (ou Vega, no sistema americano). Os países e cenários também sofrerão mudanças – ficando, aliás, mais detalhados e bonitos.

O que não muda são os comandos: soco e chute em três níveis de força. Espera-se também que o jogo tenha mais memória. O lançamento pode acontecer ainda este ano, simultaneamente no Japão e Estados Unidos. Quem adorou a idéia foi a Nintendo, que está muito a fim de lançar uma versão de *SF3* para seu Super NES.

A Capcom diz que resolveu desenvolver uma nova versão do game para atender aos insistentes pedidos de consumidores japoneses que queriam porque queriam sua continuação. Mas pra mim, ela está mesmo a fim de faturar mais um pouco em cima da grande febre que este jogou causou em todo o mundo.

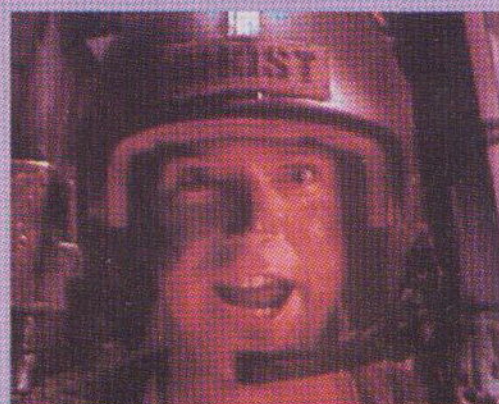
S H O T S

SEGA ANUNCIA NOVA SAFRA DE JOGOS EM CD

Mal a Nintendo anunciou as mudanças em seu projeto de CD ROM e a Sega resolveu liberar segredos até então muito bem guardados: seus próximos jogos em CD. Que tal *Batman Returns*, numa versão parecidíssima com a do filme? Se você curte mais esporte, saiba que *Joe Montana's NFL Football* também vai pintar, com seqüências de pura animação e voz digitalizada.

Mas o que parece ser "the best of the best" em matéria de gráficos é *Sewer Shark*, um jogo com personagens e cenários reais. Manja o Mad Dog McCree, de arcade? Pois então, pode ir imaginando um jogo do mesmo gênero e visual. A foto não deixa dúvidas.

Enquanto isso, no quartel-general da Sega, no Japão, decidiu-se que os próximos jogos em CD terão versões para cartucho, sempre que possível. A medida mata dois coelhos com uma cajadada só: aumenta o retorno dos jogos desenvolvidos e agrada aos consumidores que ainda acham caro bancar um CD – mas que também não querem ficar sem bons jogos. Espertinhos, heim?

Agora, uma fofoca malvada: revistas japonesas como a PC Engine Fan e a Nippon Super andaram malhando a Sega pela falta de criatividade nos jogos. Segundo os especialistas destas revistas, a empresa está desenvolvendo títulos fraquinhos. Esperamos que a Sega não deixe isso barato, não é mesmo?

NINJA GAIDEN E KONAMI, AS NOVIDADES DO PC ENGINE

Ninja Gaiden é mesmo um título versátil: começou sua saga em Nintendo 8 bits, depois foi parar no Master e já está saindo até no Mega Drive. O que pouca gente sabe por aqui é que até o PC Engine tem sua versão de *Ninja Gaiden*. O jogo é animal, com gráficos tridimensionais, muitas cores e belos cenários. Saca só a cena da foto ! Apenas a trilha sonora deixou a desejar.

Outra novidade que está atiçando os fãs do PC Engine no Japão é o breve lançamento do primeiro jogo da Konami em CD para este console. O game vai se chamar *Snatcher*, título já conhecido da galera do MSX 2. *Snatcher* é uma adventure que levou um ano inteiro para ser produzida.

O cuidado da Konami foi tanto que até convidou uma famosa banda japonesa – a Bubble Gum – para fazer a trilha sonora. E para o cúmulo da corujice, em vez de CD ROM, a empresa escreveu CD ROMANTIC na abertura do jogo. Estes japoneses têm cada uma...

TARTARUGAS NINJA NO MEGA DRIVE

Cowabunga, o grito de guerra das Tartarugas Ninja, vai definitivamente entrar para o vocabulário dos fãs de Mega Drive. Até dezembro estará estourando nos States o primeiro game com os répteis mascarados para este console. O nome do jogo será *Teenage Mutant Ninja Turtles – The Hiperstone Heist.* Serão 15 estágios de muita ação, com direito a inimigos famosos como Beebop, Rocksteady e Cia Limitada. Ainda não dá para saber se desta vez a pobre April, recordista absoluta em sofrer seqüestros, será raptada pela enésima vez. Mas é difícil imaginar que no Mega Drive a sorte dela mudará.

LISTA DOS GAMES QUE VÃO PINTAR NESTE FINAL DE ANO

O Natal vai ser muito melhor do que se esperava. As produtoras de software do Japão e Estados Unidos planejam lançamentos arrasadores para a maravilhosa época de fim de ano e férias de janeiro. Selecionamos alguns títulos interessantes pra você começar a curtir desde já. Fique ligado:

SUPER NES
- **Rushin' Beat 2** (Jaleco, luta)
- **Dragon Quest** (Enix, RPG)
- **Fist of North Star 6** (Toei, luta)
- **Eye of the Beholder** (SSI, RPG)
- **Road Runner** (Sunsoft, ação)
- **Bubsy** (Accolade, ação)
- **Chuck Rock** (Sony, ação)
- **Xenon 2** (Bit Map Brothers, espacial)
- **Mech Warrior** (Activision, estratégia)
- **Wing Commander** (Mindscape, simulador)

MEGA DRIVE
- **Streets of Rage 2** (Sega, luta)
- **Sunset Riders** (Konami, aventura)
- **Tiny Toon Adventures** (Konami, aventura)
- **Top Gear 2** (Kenco, corrida)
- **Captain America and the Avengers** (Data East, ação)
- **Shinobi 3** (Sega, ação)
- **Indiana Jones and the Last Cruzade** (Jaleco, aventura)
- **Mickey Mouse and Donald Duck in the World of Illusion** (Sega, aventura)

GAME GEAR
- **Shinobi 2** (Sega, ação)
- **Prince of Persia** (Tengen, aventura)
- **Hook** (Sony, ação)
- **Sonic 2** (Sega, ação)

GAME BOY
- **Best of the Best** (Electro Brain, luta)
- **Sword of Hope** (Kemco, RPG)
- **Bionic Battle** (Electro Brain, aventura)

NINTENDO 8 BITS
- **Tecmo NBA Basketball** (Tecmo, esporte)
- **Rollerblade Racer** (Hi Tech Expressions, esporte)
- **Indiana Jones Chronicles** (Jaleco, aventura)

GAME OVER

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Envie uma foto caprichada do seu high score. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES – Seção Game Over, av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900 – São Paulo, SP.

• SUPER NES •

SUPER MARIO WORLD	**9.999.990**	Dawis Roos, SP ● Jefferson L. Janzer, PR ● Luiz R.G.M. Silva, BA ● Rodrigo Mello Sckueikzer, RJ ● Tiago V. Barreira, CE ● Vinicius K.D. Eid, DF ● Willian Liyeritine, SP

• MEGA DRIVE •

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE	**9.990**	Equipe Wur & Fambio, SP
ALIEN 3	**407.120**	Edmilson Caxeto, SP
BLOCK OUT	**78.893**	Edmilson Caxeto, SP
DESERT STRIKE	**3.385.900**	Edmilson Caxeto, SP
DOUBLE DRAGON	**144.130**	Fred Bugmann, SP
JUJU	**23.000.000**	Fred Bugmann, SP
ROAD RASH	**325.510**	Edmilson Caxeto, SP
SPIDER-MAN	**96.085.293**	Fred Bugmann, SP
SUPER MONACO GP	**140**	Silvio Renato de Assis, SP
SUPER MONACO GP II	**160**	Almir Santos, ES ● Sandro Acácio Tavares, DF ● Silvio Renato de Assis, SP
TAZ-MANIA	**1.025.760**	Fred Bugmann, SP
TERMINATOR	**9.999.600**	Edmilson Caxeto, SP ● Edgar Benedetti, SP ● Sérgio N. Coimbra, RJ

• NINTENDO •

BATTLETOADS	**999.999**	André Falcão, SP ● Augusto César Lima, PE
CABAL	**317.100**	Fred Bugmann, SP
DOUGLAS KNOCK OUT BOXING	**8.340**	Patricia L. Mattos, SC
NINJA GAIDEN 3	**999.900**	André Falcão, SP
OTHELLO	**64.0**	Harley Azevedo Jr., SP
ROCK MAN 1	**9.999.900**	André Falcão, SP

• MASTER SYSTEM •

OUT RUN 3D	**8.595.936**	Edgar Benedetti, SP
VIGILANTE	**99.900**	Sérgio N. Coimbra, RJ

Dragon's Lair

As peripécias de Dirk, o Destemido já são um clássico nos arcades, Nintendo 8 bits, Game Boy, computadores PC e Amiga. Agora chegou a vez do Super NES sediar a mais nova aventura deste cavaleiro medieval contra os eternos raptores de sua amada princesa Daphne. Dragon's Lair é um jogo para pilotos com nervos de aço. Longo, difícil e cheio de manobras. Até para digitar uma simples password você vai ter o maior trabalho. Dê só uma olhadinha no mapa do castelo para ver o que te espera.

Duas saídas

Conforme você termina uma fase, abre-se o caminho para a etapa seguinte. Estes caminhos ficam permanentemente abertos no mapa do castelo, o que lhe dá a possibilidade de voltar às fases anteriores quando quiser. Há também um detalhe traiçoeiro no jogo: algumas fases têm duas saídas. Uma abre caminho para a etapa seguinte, enquanto a outra leva você de volta ao início da mesma fase. Mas às vezes o jogo é camarada e lhe dá, aleatoriamente, uma tela de bônus no final de um estágio.

Vidas infinitas

Logo na primeira fase você pode pegar três vidas. Depois jogue-se num buraco qualquer para voltar para o começo e faça tudo de novo. Embora o marcador não mostre mais do que três carinhas, pode-se acumular quantas vidas quiser. Como você pode voltar à primeira fase quando bem entender, basta recorrer a este truque milagroso para repor seu estoque de vidas.

PASSWORD TRABALHOSA

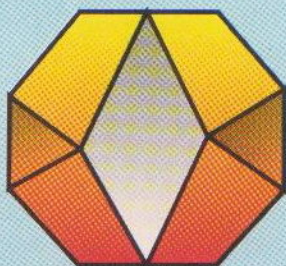
Depois de enfrentar cada chefe – até mesmo o último – o jogo lhe dá passwords que combinam letras e números. Mas para digitá-las no início do jogo é que são elas. Dirk precisa levar as bolas com letras até os buracos marcados com bandeirinhas no fundo d'água. Entrar com uma password neste jogo dá tanto trabalho como em qualquer outra fase.

Atenção: as bolas devem ser colocadas à direita das bandeirinhas com o número correspondente

A tela de bônus é sempre igual. Corra para a plataforma mais alta, pegue o reloginho no diamante da direita e ganhe mais tempo para fazer aquele rapa

Na primeira fase há também uma tela de bônus. Entre no buraco mostrado pela foto e faça a festa. Sempre que voltar à primeira fase, esta tela estará disponível para você

ITENS

Para pegar os itens do jogo, você deve dar espadadas nestes diamantes

CORAÇÃO - Vida extra

ESCUDO - Recupera seu nível de energia. Você pode acumular quatro no máximo

RELÓGIO - Dá um tempo extra para terminar a fase

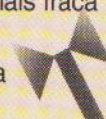
MOEDA - Vale pontos

ARMAS DE LONGO ALCANCE

Além da espada, Dirk tem mais três armas a sua escolha para atingir os inimigos a distância. Para encontrá-las e trocar uma por outra, basta procurar nos diamantes. O uso de cada arma é ilimitado

FACA - A mais fraca

MACHADO - Tem força média

ESTRELA - É a mais forte, mas tem um defeito: ela retorrna para Dirk e, se atingi-lo, tira energia

OS MACETES DAS FASES

As fases de *Dragon's Lair* são todas do tipo labirinto. É um tal de subir e descer, pular aqui e ali o tempo todo. Morcegos e cobras estão em toda parte atrapalhando o caminho. Agora, chato mesmo é o dragãozinho voador que persegue Dirk a todo lugar. Detalhe: o tempo para completar a fase é limitado. Além de todo o trampo para encontrar o caminho das pedras, você vai ter de abrir passagens na raça. Veja aqui algumas coisas que é preciso fazer para encontrar o caminho das pedras

Gangorra

Certos elevadores não descem com o peso de Dirk. Perto deles sempre há uma gangorra com um pesinho. Pule na gangorra para o objeto cair sobre o elevador, fazendo-o descer

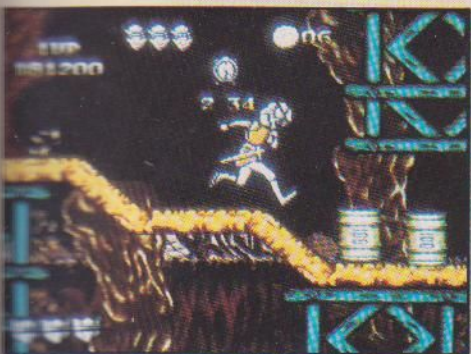
Bolha

Toda vez que Dirk cai na água, surge uma bolha de ar para protegê-lo. Você pode dirigir a bolha para onde quiser e, inclusive, empurrar objetos com ela

Bigorna

Neste jogo, pé queimado é morte certa. Se você não puder evitar cair sobre o fogo, empurre a bigorna sobre as chamas e pise com segurança

Barril

Normalmente os barris que impedem uma passagem não podem ser removidos. Procure ali por perto um outro barril que você possa empurrar, jogando-o contra o primeiro. Os dois vão explodir e abrir a passagem

ESTRATÉGIAS PARA DERROTAR OS CHEFES

Fase 5 - Cobra

Fique bem no meio da plataforma perto dela, atirando contra os bichinhos que investem contra você. Toda vez que eles derem um tempo, vire-se para a cobra e atire sua arma dentro da boca dela. Antes de sair da fase, você terá de enfrentar outra cobra igualzinha, usando também a mesma estratégia

Fase 12 - Morcego

Não deixe que as ondas de radar do morcego encostem em você. Ao mesmo tempo, procure ficar perto dele para atacá-lo nos olhos sempre que puder

Fase 18 - Chama

Você vai rebolar. Uma esbarrada nesta chama e lá vai sua vida de embrulho. O mais fácil para atingi-la é usar uma das armas que atingem a distância

Fase 24 - Dragão

Até chegar perto do dragão já é uma odisséia. Um bando de morcegos virá voando em sua direção. O chefe é paradão e limita-se a mandar umas baforadas de vez em quando, mas os morcegos continuam atacando. No meio deste samba do criolo doido, ache umas brechas para acertar a cabeça do bicho atirando de preferência como machado – a estrela, aqui, iria atrapalhar mais ainda. E depois de vencê-lo, Dirk está liberado para dar um amasso em sua amada Daphne.

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

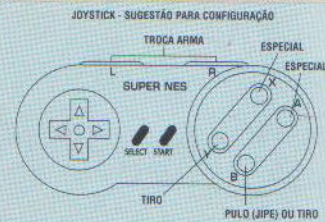
FIREPOWER 2000

O ano está bom para quem curte games espaciais. Depois da maravilha de Axelay, *também para* Super NES, *e* Gleylancer *para* Mega Drive, *agora é a vez de* Firepower 2000. *Esse game traz uma inovação muito legal: você pode escolher entre um jipe e um helicóptero. E melhor: tem a opção de dois jogadores, cada um jogando com uma "nave" diferente. É demais!*

Um caça está fazendo uma operação de rotina 30 quilômetros a noroeste das Bermudas quando sofre uma pane. Seu painel indica mau funcionamento do motor. O avião desaparece. Todos ficam assustados com o mistério. A resposta vem logo depois: uma raça subterrânea de guerreiros planeja dominar o mundo, roubando armamentos das principais potências militares. Sua missão é delicada: acabar com eles e salvar o mundo. Um aviso: não será fácil!

Terra e ar

Há basicamente dois tipos de inimigos: os que vêm por terra e os que vêm pelo ar. O jipe não é atingido pelos aviões, mas as adversidades terrenas também não causam danos ao helicóptero. Conclusão: jogue em dois para tirar o máximo de proveito de todas as situações. Terra é com o jipe. Ar é com o helicóptero. O melhor é que ambos atingem inimigos tanto na terra quanto no ar. Nada mau, hein?

Firepower 2000 é um game chocante. Suas sete fases trazem gráficos bonitos e bem detalhados, música variada e diversão nota 10. Para melhorar ainda mais, o desafio é arrasador. Não dá tempo para respirar, porque os inimigos aparecem o tempo todo. De todos os lugares, grandes e pequenos, uma loucura. Você tem cinco armas poderosas. Mas é pouco. Reflexos e dedos é do que você precisará para vencer. Sorte!

Chefão da fase 1. Atire primeiro nos canhões centrais. Depois acerte nas portinholas laterais quando se abrirem

O jipe vira barco. É difícil controlá-lo. Aproveite para acabar com os inimigos que vêm por debaixo d'água

Início da segunda fase. Fique bem atrás da nave verde quando ela surgir. Atire sempre, senão suas trapaças surgirão

Fase 5. A vida não está fácil na terra. O jipe vive perigo constante. Nas pontes o perigo é maior ainda. Dê pulos toda hora

ARMAS	
	bolinha espalhada
	3 mísseis espalhados
	forte jato de fogo
	varre inimigos da tela
	bate e se espalha

Acerte nos três canhões envoltos por uma redoma de vidro. Eles só ficam vulneráveis quando abertas as redomas

O AVIÃO VERDE É PERIGOSO. ELE É TELEGUIADO E VAI ATRÁS APENAS DO HELICÓPTERO. VÁ COM O JIPE E FOGO CERRADO

ITENS		
	H	míssil com search
	X	mísseis grandes
	S	grande roda de fogo

VÁ COM TUDO PARA A DIREITA LOGO NO INÍCIO DA PRIMEIRA FASE. VOCÊ ENCONTRARÁ UMA BELA CAIXA CHEIA DE ITENS MUITO ÚTEIS

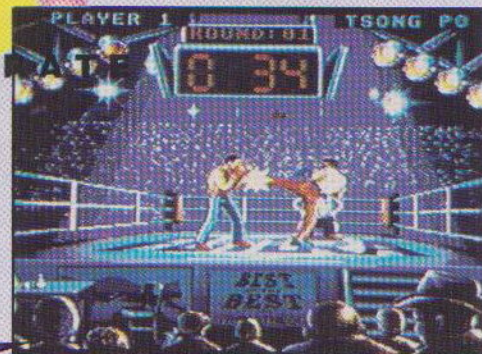
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
LKC FÔZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765

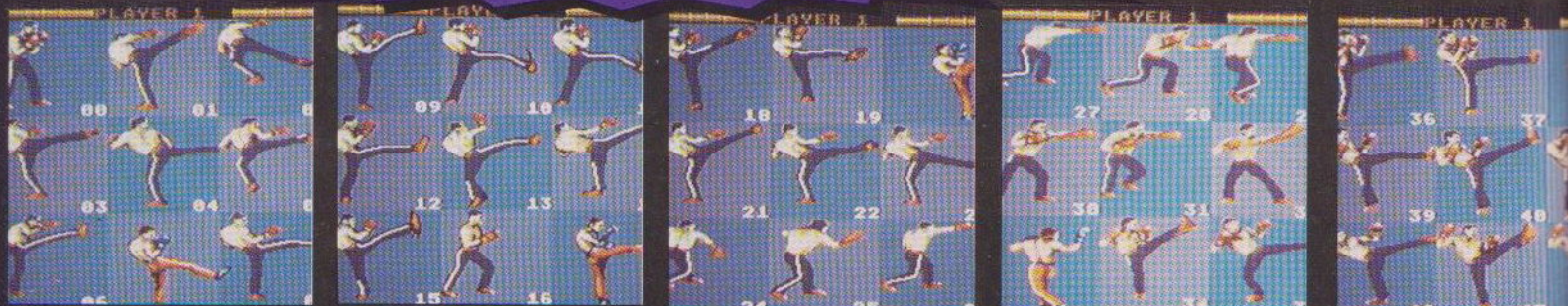
LKC GOIÂNIA-GO - Loja 1 - R. 22, Nº 310 - Setor Oeste
Loja 2 - Shopping Center Bouganville
Térreo 1
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º Piso
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

Este é o game de luta mais técnico e realista que já pintou para o Super NES. Sabe quantos movimentos você pode fazer? Mais de 50. É coisa paca. Todas as variações possíveis dos golpes de full-contact, uma das lutas mais completas que existem. Um delírio. Os lutadores são superarticulados e seus movimentos tão bem-feitos que nem parece videogame. Como os programadores preferiram caprichar nos movimentos, não sobrou muita memória para os cenários e fundo musical, que são pouco variados. Mas para quem se amarra em full-contact, o que vale é o realismo. E nisso o jogo é the best.

Fique ligado nos holofotes: eles são os medidores de energia dos lutadores. Original, não?

GOLPES OPCIONAIS

FACEBALL 2000

O que mais tem por aí são games que simulam algum esporte: natação, futebol, basquete, skate etc. Mas pela primeira vez, alguém cria um jogo que reproduz as emoções do paintball. Faceball poderia ser definido como um paintball eletrônico, em que os jogadores se perseguem em labirintos numa divertida caçada. Os personagens são os Smiloids, criaturas da família da Smile – aquela bolinha sorridente que diz "have a nice day". Tá ligado? Você não vai se arrepender de conhecer este jogo sensacional, em cuja criação foram utilizados até conceitos de realidade virtual.

Cyberzone

Uma das modalidades de jogo é a Cyberzone. O objetivo é completar 40 fases e, no final, enfrentar o Chefe Smiloid. Para passar de nível, é preciso despachar smiloids até que o campo Tags fique com o número zero. Só então as paredes pretas do labirinto desaparecerão, revelando a saída da fase: um círculo verde piscante. Jogando em dupla, você e seu parceiro lutarão juntos contra os inimigos. Mesmo que um dos dois perca suas três vidas e fique fora do jogo, na próxima fase voltará à ativa. Quando um dos jogadores passa, o outro vai de carona.

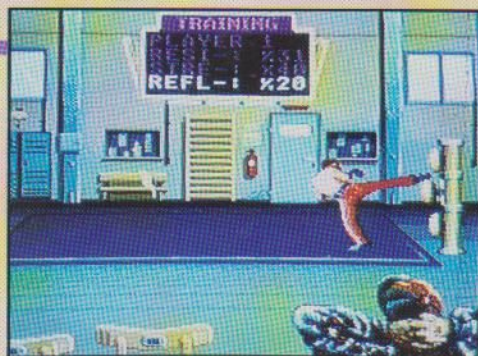
Quando você estiver perdido, aperte X para conferir sua posição no mapa

ITENS

Atire nos smiloids que piscam. Eles liberam itens que aumentam seu poderes

FACEBALL 2000
Bullet-Proof

Ação — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Antes de encarar uma luta, treine até sacar a distância correta para cada golpe

Dois itens importantes do menu principal: Training (treino) e Choice Hits (para escolher os golpes)

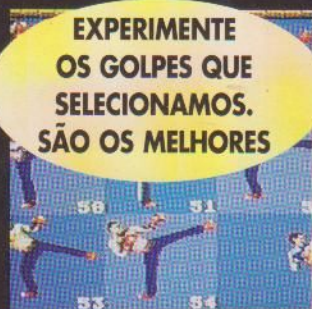
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE / Electro Brain

Luta — 8 Mega — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Luta de mestres

Você pode controlar 18 movimentos de uma só vez com o joystick. Cinco deles são fixos, e os outros 13 podem ser escolhidos entre as 55 opções que o jogo oferece. Não se assuste, já já você vai estar manjando como isso tudo funciona. É importante saber que só os golpes certos e dados na hora certa atingem o adversário. Se você não calcular bem a distância para os golpes, não vai acertar nem a sombra do outro.

GOLPES FIXOS	
A - O lutador dá um passo à frente e dispara um soco	**X** - O lutador dá um soco, gira o corpo e dá outro soco na cara do adversário
↓ - Movimento defensivo	**R e L** - Disparam golpes poderosos com os pés, mas de uso limitado

Você pode escolher 13 golpes entre os 55 disponíveis nesse menu. Passeando pela tela com o Direcional, pode-se ver um por um dos golpes em movimento. Quando você encontrar um de que goste, aperte B e uma das setinhas nos Direcionais à direita acenderá. Novamente usando o Direcional, escolha uma setinha e aperte B para programar o golpe. Legal, né? Você escolhe os movimentos, programa-os no joystick do jeito que quiser... fica ao gosto do freguês.

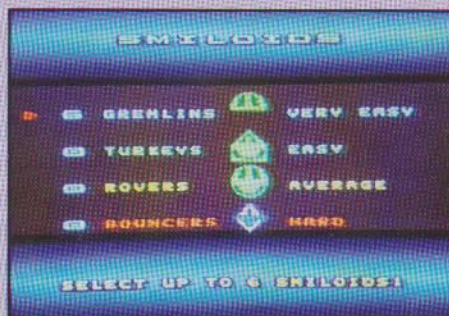
No Direcional de cima, você só não pode programar movimentos para setas vermelhas – elas são para movimentos fixos. No Direcional de baixo, todas as posições são programáveis, mas para usá-las durante a luta, você deve apertar junto o X.

	Dá imunidade temporária
STOP	Congela os smiloids por instantes
	Deixa você "invisível"
	Revela a localização dos inimigos no mapa
500	Aumenta seu placar em 500 pontos
	Aumenta a velocidade do jogador
	Aumenta a velocidade de saída dos tiros
	Dá um ponto a mais no total de alvos atingidos
	Vida extra

Arena

Arena é uma opção de jogo em que você desafia outro participante ou o computador. Não há itens, nem paredes pretas ou saídas: quem primeiro conseguir acertar o outro 10 vezes, ganha e fim de papo. Pode-se escolher o tipo de labirinto em que vai rolar o combate: quando aparecer o mapa, coloque o Direcional para os lados. Escolhe-se até o nível e quantidade de inimigos que você vai enfrentar.

Shit Face

O nível de energia dos jogadores é indicado pelas diferentes expressões do smiloid (no canto da tela). A cada tiro ou esbarrão sofrido, seu smiloid entristece um pouco até ficar com Shit Face (dispensa tradução, né?). Ao receber o tiro de misericórdia, você ganhará um irônico "have a nice day" e perderá sua vida.

O jogo vira uma deliciosa bagunça quando você e seu desafiante colocam smiloids controlados pelo computador na batalha. Salve-se quem puder!

Se você conseguir ficar um tempo parado no labirinto, recuperará um grau de seu medidor de energia. Difícil é ficar parado...

SUPER DOUBLE DRAGON Tradewest	
Ação	4 Mega

 GRÁFICO
 SOM
 DESAFIO
 DIVERSÃO

SUPER DOUBLE DRAGON

Eles voltaram. Dessa vez Billy e Jimmy Lee têm a missão de resgatar uma de suas alunas de artes marciais. Marian é uma policial que reprime o tráfico de drogas. Ela desapareceu ao tentar se infiltrar no meio dos Black Shadow Warriors, uma quadrilha poderosa. Juntos ou separados, os irmãos Lee percorrem ruas, aeroportos e outros cenários para salvar a promissora aluna.

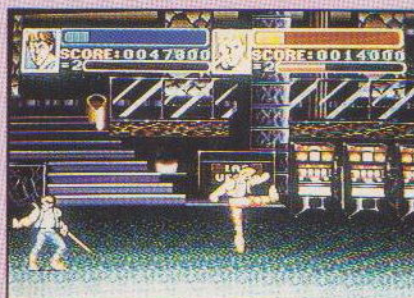
Esse game não é Super por acaso. Um número muito maior de inimigos o aguarda. Seus nomes são variados: Williams, Roper, Steve e o grande chefão Carlem. Todos batem muito e dão trabalho. Super Double Dragon *não é difícil, mas exige uma certa dose de paciência. Afinal, vários inimigos só somem depois de levarem dez ou mais porradas.*

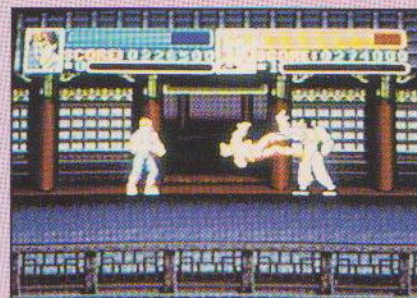
Controle Total

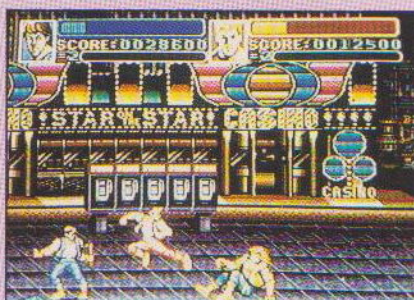
O grande ponto a favor de *Super Double Dragon* é o uso do joystick do Super NES. Os seis botões são úteis. Chute, soco, defesa, pulo e golpes especiais. A combinação de movimentos é grande. É uma pena que não seja necessário usar um versátil arsenal de golpes para chegar ao final.

São sete fases curtas, o que é marca registrada dos games *Double Dragon*. Os cenários não são muito variados e a ação é pra lá de repetitiva. A música característica de *Double Dragon* aparece só no meio do jogo. Mas mesmo assim salva a qualidade geral do som do game. Fãs de pancadaria explícita, alegraivos. *Super Double Dragon* está aí.

PRINCIPAIS GOLPES

VOADORA

Há duas maneiras de dar a voadora. Você pode apertar X duas vezes ou ainda pular, colocar o Direcional para frente e pular novamente. Rode seus pés!

JOGADA ESPERTA

Fique bem perto do inimigo e aperte B várias vezes para agarrá-lo. Agora é só escolher: com A você dá vários chutes seguidos e com Y socos e mais socos

CHUTE BAIXO

Esse golpe é ideal para detonar as canelas dos maiores adversários. Coloque o Direcional para baixo e aperte o botão de chute (A)

SUPERSOCO

Vá apertando L ou R até encher a sua barra de poder. Quando ela começar a piscar, dê um belo soco. É POWER, meu!

VOADORA PARA BAIXO

Pule, coloque o Direcional para baixo e pule de novo

GIRATÓRIA

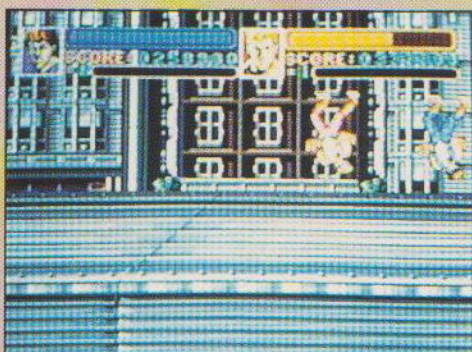
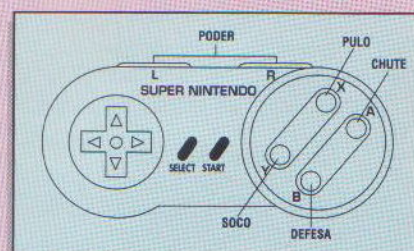
Aperte L ou R quase até encher a barra de energia. No ponto exato, aperte Y

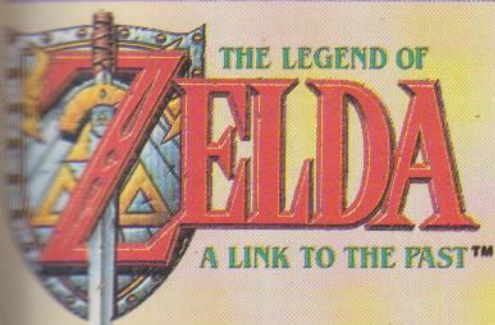
Seja esperto e encare uma partida com dois jogadores no modo A. Um não acerta o outro e você chega ao final numa boa. Ação conjunta é o que liga. Não seja individualista!

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Use todos os objetos que aparecem na tela: facas, pedaços de pau e nunchakus, que são mais poderosos

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Use seu poderoso soco para barrar a faca. Depois, pegue-a e jogue-a de volta no inimigo

A fase 4 começa em cima de um caminhão. Os inimigos aparecem quando você menos espera. Fique craque nos movimentos para fazer pirações como essa

Final de game. Todos os chefes estão de volta como aperitivo antes do chefão final. Este não é muito poderoso, mas extremamente resistente. Paciência, OK?

Na edição passada, revelamos como eliminar os chefes dos castelos de Light World, onde apanhar o medalhão Ether, o espelho e a pérola. Agora você vai ver como pegar a espada e viajará para Dark World, onde continua esta aventura. Mas lembre-se: estamos dando dicas apenas para as passagens mais importantes. Este é um jogo para ser fuçado e você deve vasculhar cada cantinho, ok?

Light Sword

Só depois de pegar os três pingentes e o livro, você poderá apanhar a espada, que está na floresta (bem no canto superior direito do reino). Chegando ao local da espada, acione o livro para desvendar os códigos e pegá-la. A espada tem o poder de atingir inimigos à distância, mas só quando seu medidor de energia estiver com os corações todos vermelhos.

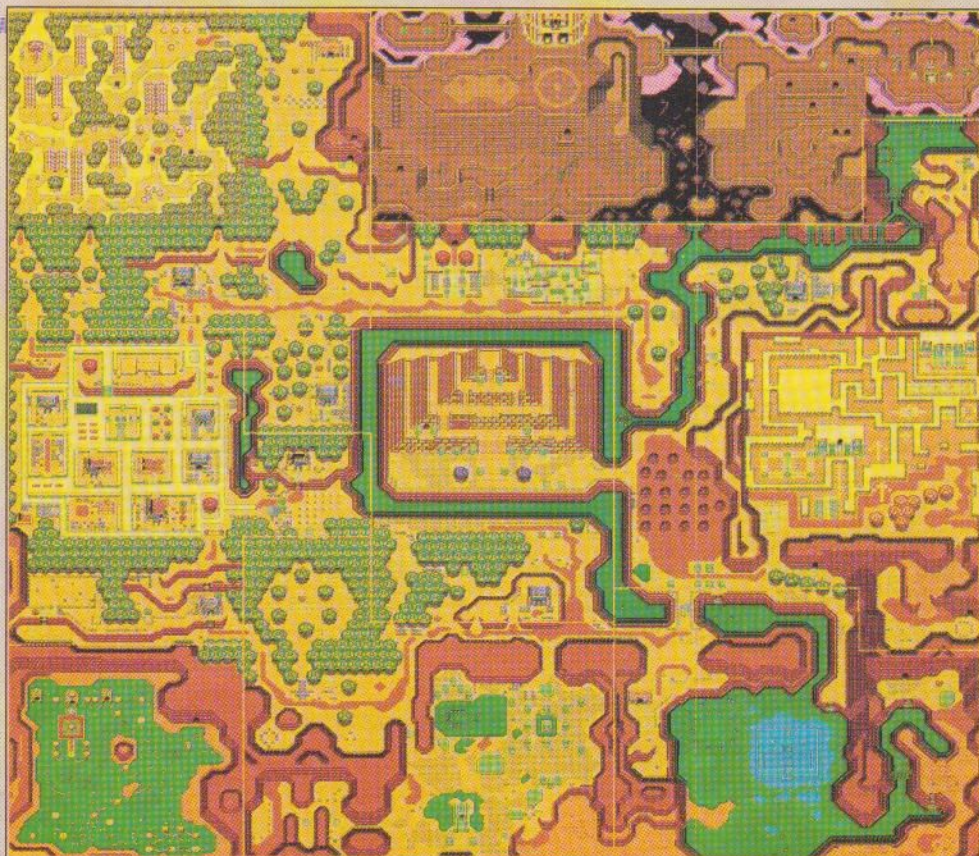
Dark Palace

Em seguida, viaje ao Dark World com o espelho e dirija-se ao Dark Palace, onde está o primeiro cristal. No caminho, encontre uma caverna com uma fada que recuperará suas energias. Será preciso atravessar um labirinto de arbustos para chegar ao palácio. A certa altura, um macaquinho o acompanhará e se oferecerá para abrir a porta do castelo, mas você precisa dar grana para ele fazer o serviço. A Big Key está no piso F1, e o chefe está no B1.

Chefe Dark Palace

Para eliminá-lo, você precisa estourar a máscara com uma bomba de cada lado (dá um trabalho...) e terminar o serviço com flechadas na esmeralda verde, bem no meio da cabeça.

Martelo

Entre na última sala da direita do piso F1 e você alcançará um grande baú, onde está guardado o Magic Hammer. É preciso usar a Big Key para pegá-lo. Com este martelo, você pode quebrar obstáculos e bater em estacas, abrindo acesso a novos lugares.

Escudo vermelho

Saindo de Dark Palace, siga à direita, atravessando o terreno rochoso, e entre no rio. Siga em frente até chegar numa cachoeira bem no fundo. Entre nela e uma fada lhe pedirá um dos seus objetos. Se você der seu escudo, ela lhe dará um outro, vermelho e muito mais resistente aos inimigos.

Quake

Saindo da cachoeira, siga para a direita e vá embora, até encontrar um círculo de pedras na água e, do lado oposto, um montinho de terra com uma tabuleta cravada. Pegue a tabuleta e atire-a para dentro do círculo. Um peixe aparecerá e lhe dará o medalhão Quake, superbomba capaz de provocar um pequeno terremoto.

MARIO KART

Tiro para trás - Pegue um casco de tartaruga verde, coloque o Direcional para trás e dê um tiro. O casco vai sair pela traseira do carro, tirando seu perseguidor da jogada.

STREET FIGHTER 2

Seqüência mortal com Ryu - Aplicando essa seqüência de golpes com rapidez, Ryu tira metade da energia do adversário. Primeiro pule e, durante a descida, aplique um soco forte. Ao tocar o chão, bem na frente do adversário, dê um soco forte. Em seguida, aplique uma magia. Se em vez dos dois últimos movimentos você preferir agarrar o adversário e jogá-lo no chão, tirará quase a metade da energia dele.

Seqüência mortal com Honda - Faça a mesma seqüência de socos fortes com Honda para tirar praticamente a metade das energias do adversário. O primeiro você aplica durante a queda de um salto; o segundo ao tocar o chão, na frente do adversário; e o terceiro agachado, nas pernas do oponente.

SPANK QUEST

Passwords - Ligue-se nestas passwords para ir direto até o mundo 6. E boa viagem!

2 - 732 3 - 354 4 - 116 5 - 988 6 - 470

Captain America and The Avengers

Agora já virou mania. Todo grande sucesso dos arcades acaba saindo para Mega ou para Super NES. De Street Fighter 2 aos velhinhos Pac-Man e Space Invaders, os games que vêm dos arcades são sucesso imediato. Este Capitão América e os Vingadores não é exceção. Transportado com perfeição do fliper para a telinha do Mega Drive, é um game de ação dos mais radicais.

A sua missão é comandar um dos quatro heróis da Marvel (Capitão América, Homem de Ferro, Gavião-arqueiro ou Visão) na busca do maligno Red Skull, o famoso "caveirinha". Usando golpes normais e especiais, você percorrerá cinco fases e enfrentará toneladas de inimigos, um mais estranho que o outro. A caminhada até o "caveirinha" é tortuosa, complicada. Mas compensa!

OS QUATRO HERÓIS

CAPTAIN AMERICA - o mais famoso de todos. É lento, mas muito forte. Seu escudo é destruidor, perfeito

IRON MAN - o Homem de Ferro também é lento e forte. Joga raios fortes e certeiros

HAWKEYE - o Gavião-arqueiro é rápido mas fraco. Suas flechas não tiram muita energia, mas voam baixo

VISION - Visão é o mais fraco de todos. Joga raios e é veloz. Seus raios também tiram pouca energia

Sete Continues

Só para variar, o objetivo de Red Skull é dominar o mundo. Mas ele não está sozinho. Tem capangas por todos os cantos treinados para matar ou morrer. Você não tem um minuto de sossego. E só tem uma vida. A sorte é que são 7 Continues por jogador. Ou seja: 14 Continues se você optar por dois jogadores. Mas não vá pensando que será fácil chegar ao "caveirinha". Afinal, as emboscadas estão por toda parte.

O Capitão América é o melhor dos heróis. Apesar de um pouco lento, ele é bem forte e tem um trunfo enorme: seu escudo. É a melhor forma de atingir adversários bem de longe, sem risco de perder energia.

Ação total

Captain America and The Avengers tem imagens digitalizadas, som digitalizado e outras maravilhas técnicas. São apenas 99 efeitos sonoros, um mais engraçado que o outro. Afinal, japonês falando inglês é uma das coisas mais hilárias! Apesar de todo o cuidado na parte técnica, o que mais impressiona no game é o ritmo da ação. Não há um segundo de descanso. Adrenalina total!

Chefes cabeludos, vários subchefes e inimigos a granel. Seus dedos não terão um segundo de paz. Aliás, habilidade é uma das chaves para se dar bem nesse game. Mas não basta! Uma estratégia bem bolada pode ser mais eficaz do que pancadaria total. É por essas e outras que *Captain America and The Avengers* é uma grande diversão. Se você curte o Capitão América e se liga em games de ação, encare o "caveirinha". E mostre a ele com quantos paus se faz uma canoa!

A VERSÃO PARA MEGA DRIVE É QUASE IDÊNTICA À DOS ARCADES. SE VOCÊ JÁ JOGOU NO FLIPER, USE AS MESMAS MANHAS NO SEU MEGA. GERALMENTE FUNCIONA

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

A VIDA A DOIS É BEM MAIS MANEIRA. PORTANTO, UNA ESFORÇOS E JOGUE COM UM AMIGO. RED SKULL NÃO PERDE POR ESPERAR!

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

VOCÊ COMEÇA COM 100 PONTOS DE ENERGIA. SE SEU LIFE ESTIVER BAIXO, PEGUE O ITEM AZULADO PARA GANHAR 10 PONTOS DE ENERGIA. VOCÊ PODE ACUMULAR ATÉ 999 PONTOS. BASTA SER FERA!

FASE 1 - THE AVENGERS

A ação começa nas ruas perigosas da cidade grande. Prédios semidestruídos convivem com modernos edifícios. Desconfie de todas as construções, pois os inimigos costumam sair delas para dar o bote quando você menos esperar. Cuidado redobrado!

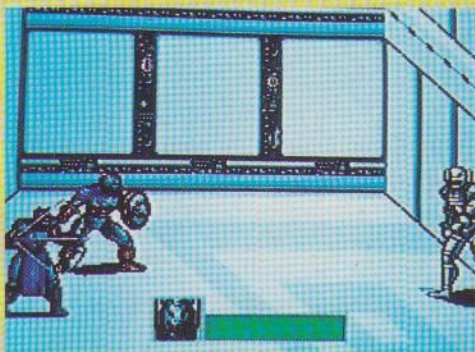
O chefão da fase é verde e meio boboca. Acerte-o de longe com sua arma especial

FASE 2 - TARGET TOWN

Target Town é a cidade alvo, o destino final. Para chegar a ela você voará. O Capitão América recebe um jatinho futurista de presente. Mas a vida não é das mais calmas no ar. Seja rápido para acabar com OVNIS das mais variadas espécies.

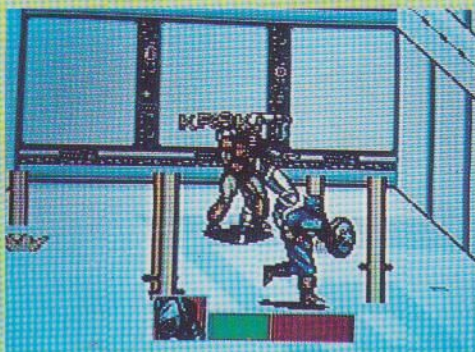
FASE 3 - CHALLENGE FROM THE BOTTOM OF THE SEA

Herói que é herói precisa fazer de tudo um pouco. Portanto, chegou a hora de nadar. No meio de gigantescos navios encalhados e inimigos aquáticos ou apenas estranhos, você precisa sobreviver. Aproveite para pegar energia. Elas ficam principalmente no lado esquerdo da tela. Haja fôlego!

...subchefe esquisito: é uma nave com formato de ... mecânico. Seus tentáculos são mortais. Tome ... redobrado com seus torpedos

O chefão da fase não é dos mais difíceis. Fogo cruzado desde o primeiro segundo pois ele desaparece rapidinho. Mas não dê moleza, senão ele vira uma fera

FASE 4 - THE GIANT LASER CANNON

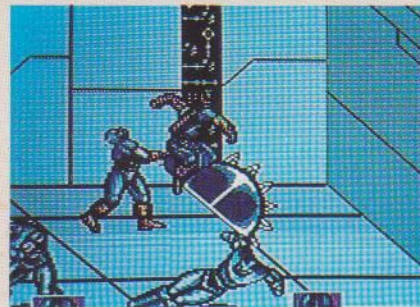
A penúltima fase do game é um belo aperitivo para a fase final. Os inimigos pipocam ... e o cenário não ajuda. Destrua as barreiras que surgirem com rapidez. Não dê sopa para o azar, senão ele aparece...

... com um W torna o jogo mais mágico. Ele traz a ... ajuda de uma bela fadinha que cuida dos inimigos ...

A fase não tem laser no nome por acaso. O chefão é um robô que joga laser pela boca. Fique bem longe de seus ataques!

...cara é pequeno. Um robô que ocupa metade da ... Seu ponto vulnerável é a cabeça. Cuidado com ... ataques!

O chefe é um helicóptero. Nem pense em chegar perto dele. Mantenha distância e use raios, flechas ou escudos

FASE 5 - THE END OF RED SKULL

Chegou a vez do "caveirinha". Se você conseguir passar por todos os obstáculos da quinta e última fase, terá um agradável encontro com Red Skull. Ele está louco para fritar os seus ossos. Há uma inovação nessa fase: quase no fim existe um scrolling vertical dos mais perigosos.

São dois subchefes de uma só vez e com uma arma poderosa: uma serra elétrica que anda nas linhas do quadrado cinza do chão. Fique de lado!

Pronto para Red Skull? Então fique frio e encare o seu braço direito. Esse caveirinha em miniatura é babaca. Fique bem perto dele atacando constantemente

UAU! Red Skull tem poderes quase infinitos: laser, metralhadora e outras surpresas. Não fique longe. Dê socos bem perto dele!

NFL SPORTS TALK FOOTBALL '93

Futebol americano é tão popular nos States quanto samba ou futebol no Brasil. Da escola à Universidade, os jogadores de futebol são os mais famosos, preferidos pelas garotas e ídolos da escola e até de pequenas cidades. Os jogadores que mais se destacam no colegial conseguem bolsa de estudos nas melhores Universidades do País e ainda ganham uma grana extra para defender as cores da escola.

As principais ligas de futebol americano nos States são as duas divisões de profissionais e a liga universitária. Para quem não sabe, o único esporte profissionalizado no Brasil é o nosso futebol. Nos States, o basquete da NBA é profissional, assim como o beisebol e, é claro, o futebol americano. Ou seja: a diversão pode ser boa, mas o negócio é sério, profissional mesmo.

Fanatismo

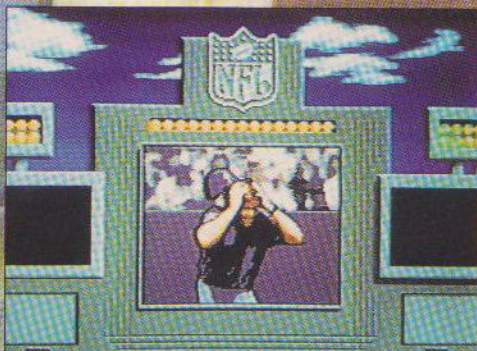
Os americanos são loucos por futebol. Os jogos da liga principal são assunto de conversa nos bares, papo entre pais e filhos e muitos programas de TV. Exatamente pelo fato de os americanos respirarem futebol, a Sega resolveu caprichar nessa nova investida. A começar pelo craque que dá nome ao cartucho. Joe Montana, quarterback do San Francisco 49ers é unanimidade nacional. Talvez o melhor jogador de todos os tempos.

NFL Sports Talk Football usa os 12 Mega do cartucho com perfeição. As imagens são bonitas, os ângulos de visão do jogo são variados, as imagens digitalizadas muito bem sacadas, um show.

Que tal um zoom para acompanhar os melhores lances bem de perto? Pois é, toda vez que a bola for lançada, um forte zoom dará maior emoção ao lance

O maior show fica a cargo do narrador. Ele acompanha todos os lances da partida nos mínimos detalhes. Igualzinho aos locutores de futebol das rádios AM brasileiras. Para quem entende inglês é um prato cheio. E para os que não sacam muito bem a língua é uma ótima oportunidade para se aperfeiçoar. O inglês do narrador é claro. Ele não tem um batata na boca como os ingleses, nem fala enrolado como os texanos. É um inglês como manda o figurino.

Realismo Total

Joe Montana 93 está fazendo a cabeça dos americanos. E não é pra menos! O game reproduz todos os aspectos do futebol americano: fora os já citados som e imagem, a torcida e os atletas vibram com grandes lances, os técnicos ficam desesperados e muito mais. As táticas são a melhor parte do jogo. Você pode optar por várias formas de jogar, tanto no ataque como na defesa. E acabar com seu adversário com muita classe!

Um lance perdido e o técnico vai ao desespero. Não provoque infartos!

Se você gosta de games de esporte vai ficar viciado nesse cartucho. Ele não é fácil. Muito pelo contrário! O desafio é um dos pontos fortes deste que é o melhor game de futebol americano para Mega Drive. Se você não curte muito jogos de esporte, encare Joe Montana 93 como um game de estratégia. Afinal, só os grandes craques têm a manha de fazer um touchdown. Entre para o restrito clube dos quarterbacks mais famosos do mundo!!!

PRINCIPAIS REGRAS

Para simplificar um pouco o jogo, aqui vão as principais regras do futebol americano. É só o indispensável para um primeiro contato com o game, OK? Leia com atenção!

KICKOFF - é o pontapé inicial. O primeiro lance da partida

FIRST DOWN - ao avançar com a bola, sem perder sua posse, você consegue um first down. Ou seja: continua com a bola. Após o fourth down (4 vezes seguidas), se avançar pelo menos sete jardas, você tem direito a um chute. Capriche!

INVASÃO - se você der uma de apressadinho e avançar em cima do adversário antes de ele lançar a bola, o juiz apita. Sua penalidade vale cinco jardas. Pro adversário, é claro

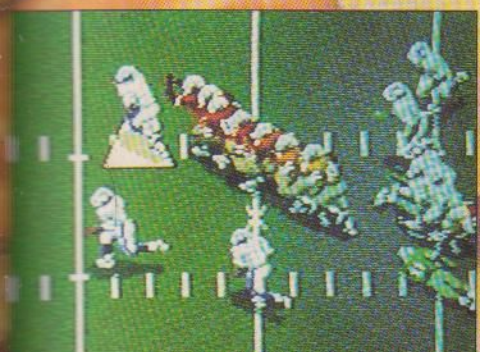
TOUCHDOWN - vale seis pontos, com direito a um chute de mais um ponto. Acontece quando você entra com a bola na end zone adversária

PLAY IT AGAIN, SAM!

- Você pode jogar sozinho ou com um amigo. Se preferir, jogue a dois contra a máquina. Só um toque: comece jogando contra um amigo, senão pode bater um desânimo. Joe Montana 93 é difícil pacas!
- Reveja os melhores lances com o replay. Use o botão C para controlar a câmera lenta

TÁTICA

Uma boa estratégia rende muitos pontos, enquanto uma tática equivocada pode levar a uma lavada histórica. Confira aqui como bolar uma boa tática e arrasar os adversários

...uma das táticas. Uma vez selecionada a estra... não mude de planos. Siga à risca o desenho dos ...res. Disciplina é fundamental!

...individuais ou lançamentos curtos rendem uma ... confusão. Fuja dos bloqueios e arme jogadas com ...

GAME STATS		
...:	0	20
...ME OF POSSESSION:	3:37	4:07
...:	1	2
...:	- 5	57
...:	- 19	- 8
...:	14	65
...S PER PLAY:	- 0.2	2.4
...:	3	5

...mericano é louco por números. Acompanhe as estatís... da partida para poder aprimorar sua forma de ...

Procure alternar lances individuais com lançamentos longos. Os passes curtos são mais certeiros, mas a marcação adversária é cerrada

CAMPO

Ele tem 132 metros de comprimento por 40 metros de largura. A unidade que demarca os limites do campo é a jarda. São 50 jardas em cada metade de campo, mais 10 jardas na "área", a região pertinho do gol, chamada de end zone. Em forma de Y, o gol tem um vão de sete metros. Mas a parte que interessa é mesmo a end zone. É onde se faz o touchdown

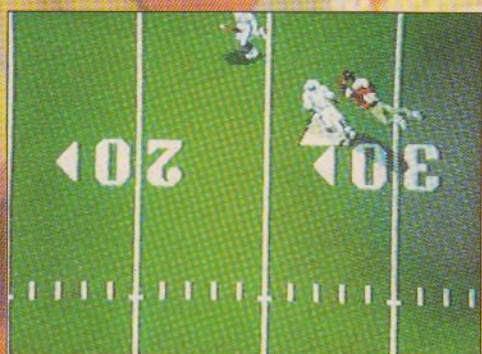
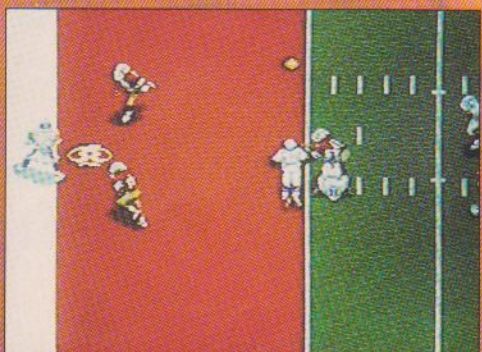
BOLA

A bola de futebol americano não é redonda: é oval. Tem 26 centímetros de comprimento e pesa aproximadamente 400 gramas. É perfeita para voar no ar, mas não ajuda muito na hora de chutar

QUARTERBACK

É o armador do time. Geralmente os mais famosos e bem pagos atletas do futebol americano jogam nessa posição. Joe Montana é o maior dos exemplos

Jogadas mais chocantes

Alguns lances deixam a galera maluca. Uma arrancada, um drible manhoso ou um lançamento longo. Mas a glória da partida é o touchdown. As roubadas de bola também são demais!

Um pouco de deslealdade faz parte do espírito do futebol americano. Quando um atacante adversário estiver correndo livre, voe em cima dele. É tombo na certa

O touchdown é o momento máximo do jogo. Fuja da marcação e deixe um jogador "na banheira". Fique atento na hora do lançamento e comemore 6 pontos

SPORTS TALK FOOTBALL '93 STARRING JOE MONTANA / Sega

Esporte — 12 Mega — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS

DEFESA

A- SELECIONA JOGADOR ANTES DA BOLA SER LANÇADA
B- SELECIONA JOGADOR DEPOIS DO LANÇAMENTO DA BOLA
C- BLOQUEIA O ADVERSÁRIO

ATAQUE

A - PASSA A BOLA (PARADO)
PROTEGE A BOLA (CORRENDO)
RECEBE A BOLA (PARADO)
B - SELECIONA JOGADOR (PARADO)
DRIBLA COM UM GIRO (CORENDO)
C - SELECIONA JOGADOR NO KICKOFF
PULA

CYBER COP

O UCC, um laboratório gigante localizado bem no centro de Londres, Inglaterra, pesquisa técnicas de engenharia genética e acaba por dar vida a uma criatura mutante. A criatura adquire inteligência própria e escapa. Para sobreviver, ataca e devora os pedestres que andam tranqüilamente nas imediações do UCC.

A morte súbita de vários pedestres causa estranheza na polícia e indignação da população. Os corpos são descobertos praticamente irreconhecíveis, com nítidos sinais de canibalismo. Londres entra em pânico. A polícia sabe da existência do UCC mas não pode agir, pois o laboratório emprega muita gente. A missão é delicada: por isso mesmo você, Zodiac Agent Cybercop, é escalado para enfrentá-la.

Caixa forte superprotegida

Entrar nas dependências do UCC não é nada fácil. A segurança é máxima, o que dificulta o acesso. Uma vez lá dentro, a coisa piora. Os elevadores só funcionam com códigos de acesso especiais, alguns inclusive não param em determinados andares. O ambiente é de tensão pura. Você não consegue se localizar, pois os andares têm arquitetura parecida. É tudo muito confuso. Exatamente como manda qualquer missão de espionagem.

Sua missão é invadir a fábrica que abriga o laboratório, passar por inúmeros inimigos até atingir o laboratório genético. Uma vez lá dentro, você precisa regenerar um embrião nocivo e fugir do prédio. Mas tudo deve ser feito na surdina. Um passo em falso e você vira história. E lembre-se: o governo confia em você! Que sinuca, hein?

Vá bem equipado

A chave para o sucesso de sua missão está na compra de instrumentos adequados. Armaduras, armas, recarregadores de energia, granada e outros itens. A compra mínima necessária inclui pelo menos uma arma, uma máscara de gás e um recarregador de energia. Sem esses itens você não passa do telhado do laboratório.

Sim, do telhado, pois você é deixado por um helicóptero no telhado do enorme prédio. O primeiro andar que surge é o quinto. Não é motivo para grande alegria. Afinal, o laboratório fica nos subterrâneos do prédio. Para chegar até ele, você precisa de muita orientação espacial e inteligência.

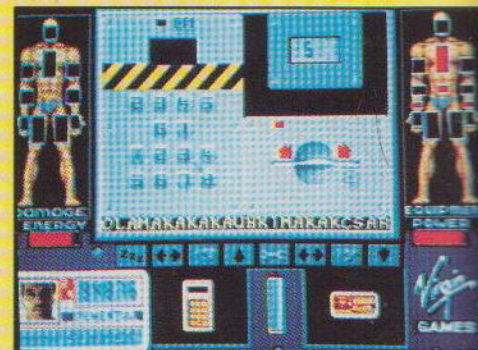
OS INIMIGOS DO FUTURO NÃO SÃO VIOLENTOS POR NATURTEZA. SE VOCÊ NÃO DESPERTAR SUA ATENÇÃO ELES NÃO O ATACARÃO. PORTANTO, FAÇA MOVIMENTOS MÍNIMOS PARA NÃO CAIR EM ARMADILHAS MORTAIS

Estranheza total

Cyber Cop é um game estranho e difícil. Os gráficos são límpidos e oferecem uma perspectiva em 3-D. Ou seja, dá para se perder fácil, fácil. O som colabora para aumentar a tensão que todo mundo sente quando está perdido. Notas graves e estranhas arrepiam a espinha. A atmosfera é perfeita.

O desafio é POWER. Se você curte games de estratégia e raciocínio e uma missão com toques de espionagem, então é um prato cheio. O grande defeito do mais novo lançamento da Virgin é o controle: é difícil controlar sua mira e muitas curvas acabam na parede. Mas tudo bem. Cyber Cop é top secret. Uma missão delicada. E toda sua!!!

QUANDO O ALARME DISPARA, O CAOS SE INSTAURA. VOCÊ PRECISA CORRER PARA ENCONTRAR O ELEVADOR MAIS PRÓXIMO. MAS ÀS VEZES NÃO DÁ TEMPO...

Hora de fazer compras. Um dos itens mais úteis e esquisitos é esse exoesqueleto. Com ele você fica mais resistente aos constantes ataques

O acesso aos elevadores é complicado. Use seu cartão da seguinte forma: primeiro dê um false alarm para conseguir o passe. Daí volte ao elevador

Esse objeto prateado fornece itens. Coloque seta para baixo no seu menu constante para coletar os itens. Torça para achar munição ou energia

USE A CHAVE DE RODA PARA CONSERTAR ITENS DANIFICADOS DO SEU INVENTÁRIO. ALGUNS NÃO FICAM PERFEITOS...

CYBER COP / Virgin			
Estratégia			8 Mega
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

CONTROLES

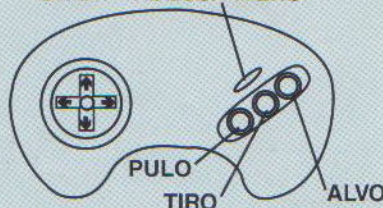
START - ACESSA ITENS

PULO

TIRO

ALVO

MEGA

GLOBAL GLADIATORS / Virgin
Aventura — 1 jogador — 8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

SIDE POCKET

O snooker é um jogo tipicamente inglês. Jovens e adultos se encontram em casa ou nos bares para acirradas disputas que muitas vezes envolvem dinheiro. *Side Pocket* é exatamente isso: um tranqüilo jogo de snooker que se passa dentro de um pub, o famoso bar inglês, onde os trabalhadores se encontram após o trabalho para beber,conversar e jogar uma partida de snooker...

A disputa pode ser feita por um ou dois jogadores. Você controla a mira do taco e a força que imprime à bola. Pode e deve usar as tabelas para encaçapar as bolas nos lugares mais difíceis. As regras de *Side Pocket* são um misto das regras que usamos no Brasil com um pouco mais de liberdade. Você pode ir em uma bola que não a da vez, mas ganha menos pontos. O melhor é encaçapar na seqüência para ganhar bônus extra no final de cada partida.

Imagens digitalizadas!

Apesar de ser um game meio parado, monótono até, *Side Pocket* impressiona pelas imagens digitalizadas. As mais legais as das mulheres que anunciam cada partida. Se você encarar uma disputa contra o computador, irá viajar pelos States. Cada partida vencida corresponde a uma fase. Quanto mais ganhar, mais você viajará pela terra do Tio Sam.

Outro ponto a favor de *Side Pocket* é a opção Jukebox. Nela você pode ouvir 22 músicas compostas especialmente para o game. Jukebox é aquela máquina comum em bares e lachonetes, em que você coloca uma ficha paga para ouvir a música de que mais gosta. A vantagem é que aqui você não precisa pagar. *Side Pocket* pode ser uma boa diversão. Principalmente se você chamar seu pai para uma partidinha. Dê uma chance a ele!

A atmosfera de bar é bem adaptada em Side Pocket. A loira convida para uma partida, bem no estilo de cassino

Quando a palavra ZONE aparecer na caçapa, faça o possível e o impossível para colocá-la para dentro. Muitos pontos!

A OPÇÃO TRICK GAME É UM BOM DESAFIO. O COMPUTADOR COLOCA UMA SINUCA, COM CÁLICES DE VINHO E TUDO O MAIS. SUA MISSÃO É FAZER MILAGRES COM AS TABELAS PARA SE LIVRAR DA SINUCA

GLOBAL GLADIATORS

Um maligno monstro de lama construiu uma poderosa máquina para dominar o mundo. A engenhoca lança jatos de lama capazes de prender as pessoas e até de matá-las. A humanidade corre perigo. Apenas Mick e Mack podem salvar os pobres humanos.

A atmosfera de *Global Gladiators* é nojenta . Você percorre fases e mais fases recheadas de lama com monstros louquinhos para acertá-lo. Mas o seu jato de queijo (!?!) é potente e consegue acabar com vários inimigos.

Fases longas e bonitas

Global Gladiators também é conhecido por McKids. Não é à toa! O game da Virgin deve ter sido patrocinado pelo McDonalds. Os itens são pequenos "m", o símbolo da multinacional dos hambúrgueres. No final de cada fase, Ronald McDonald lhe dá os parabéns. Agita uma bandeira e você tem acesso a uma fase de bônus. Só falta a batata frita!

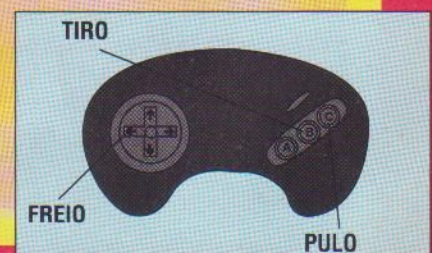
Além de nojento e divertido, *Global Gladiators* é um game muito bonito. Suas fases são longas, com gráficos caprichados. A música é variada e de boa qualidade. Os efeitos sonoros também são muito legais. Difícil e diferente, *Global Gladiators* é uma aventura com A maiúsculo.

Há diversas plataformas invisíveis no game. Para pegar uma vida ainda na primeira fase, pule em cima dos símbolos do McDonalds. Mas tome cuidado, pois o último símbolo é traiçoeiro. Pule direto do penúltimo "m" para a sua vida extra

Global Gladiators é um game longo e difícil. Ao perder uma vida você volta ao início da fase. Para não perder tempo, toque em todos os marcadores de tela. Eles são setas para baixo. Dessa forma, você recomeça do último marcador

■ USE O DIRECIONAL PARA VISUALIZAR A TELA. FIQUE PARADO E COLOQUE O CONTROLE PARA CIMA OU PARA BAIXO PARA VER AS ARMADILHAS QUE O AGUARDAM

■ SEU TEMPO É LIMITADO E AS FASES SÃO ENORMES. PORTANTO, NÃO DEIXE PASSAR UM RELÓGIO SEQUER. TEMPO EXTRA À VISTA!

■ VOCÊ PERDE ENERGIA AO CAIR DE LUGARES ALTOS. UM EFEITO SONORO ENGRAÇADO INDICA QUANDO A QUEDA FOI DEMAIS PARA VOCÊ!

THE AQUATIC GAMES

O simpático James Pond está de volta ao Mega Drive. Mas não se trata de James Pond 3. Esse lançamento da Electronic Arts é esquisito. É um game de esporte que mistura aventura, habilidade e um pouco de raciocínio. Engraçado e divertido, The Aquatic Games engrossa a fileira de jogos diferentes lançados para Mega este ano.

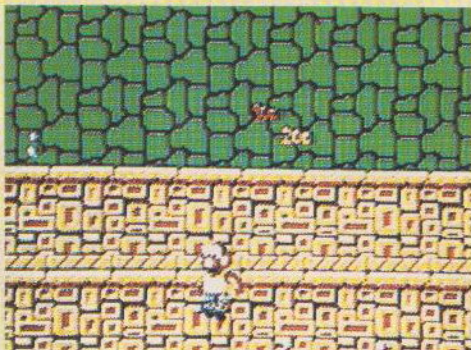
São oito modalidades "esportivas" que podem ser jogadas em três níveis de dificuldade. Mesmo a mais fácil é difícil, o que só aumenta o grau de diversão. As competições mais normais são 100 Meter Splash (um cem metros quase-livres), Hop, Skip & Jump (salto em distância engraçadinho) e Leap Frog (corrida com obstáculos). Isso já dá uma idéia da piração desse supergame.

Tempo contado

Você joga contra o relógio em todas as modalidades. O tempo é curto, contado. Portanto, você amargará algumas derrotas antes de ter a glória de qualificar-se para a final. Uma boa dica é escolher uma modalidade e jogar até ficar craque. Dê uma fuçada no game, eleja a sua favorita. E mande ver!

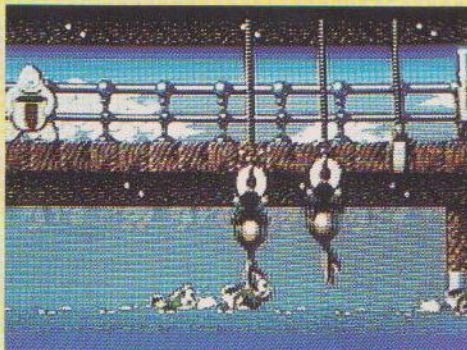
The Aquatic Games é um cartucho legal, tanto para jogar sozinho como para desafiar os amigos. Os gráficos são variados e bem sacados, mas não perfeitos. O som é jóia: as músicas têm tudo a ver com a ação. Se você curte um desafio diferente, embarque nessa. E cuidado para não morrer afogado. Afinal, a água é gelada e as adversidades variadas...

The Bouncy Castle

Fantásticas acrobacias feitas em cima de duas esponjas elásticas. Não, não ficamos loucos. É exatamente isso que acontece nessa modalidade. A tela é vertical e o objetivo é pegar os itens dos pontos mais altos. Dê rodopios (botão A) seguidos de cambalhota (C) para descolar uma supermola entre as duas esponjas malucas.

Só há um jeito de passar para a parte laranja da tela: fazendo rodopios. Fique craque nas acrobacias e mereça boas notas de estilo. Voe alto, bem alto

COMANDOS PARA CORRIDA		
A- CORRE	B- CORRE	C- PULA

Feeding time

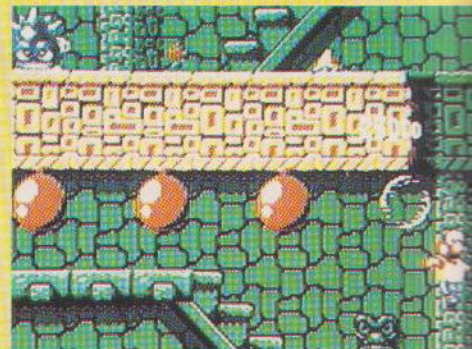
Chegou a hora da missão ecológica. Dê comida aos peixes antes que pescadores sacanas que usam donuts como isca fisguem os pobres seres marítimos. Nos cantos da tela você encontra combustível: guloseimas para os peixinhos. Os botões A, B e C têm a mesma função: pegam comida e jogam para os peixes. Rapidez é o que importa.

Você só pode perder um peixinho. Se os donuts fisgarem dois peixes, adeus. Fique de olho no seu medidor de guloseimas!

Tour de grass

Que tal percorrer um trajeto retilíneo só com pulos? Gostou? Então, prepare-se. A grande sacada nessa modalidade é aproveitar as descidas para ganhar impulso. Pule apenas nas retas e aproveite os caranguejos para saltar mais longe.

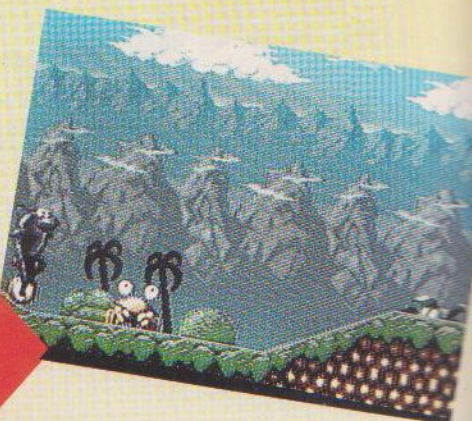
Aperte qualquer um dos três botões para pular. Vá no embalo da descida e esbanje precisão nos pulos certeiros. Pronto?

Sheell Shooting

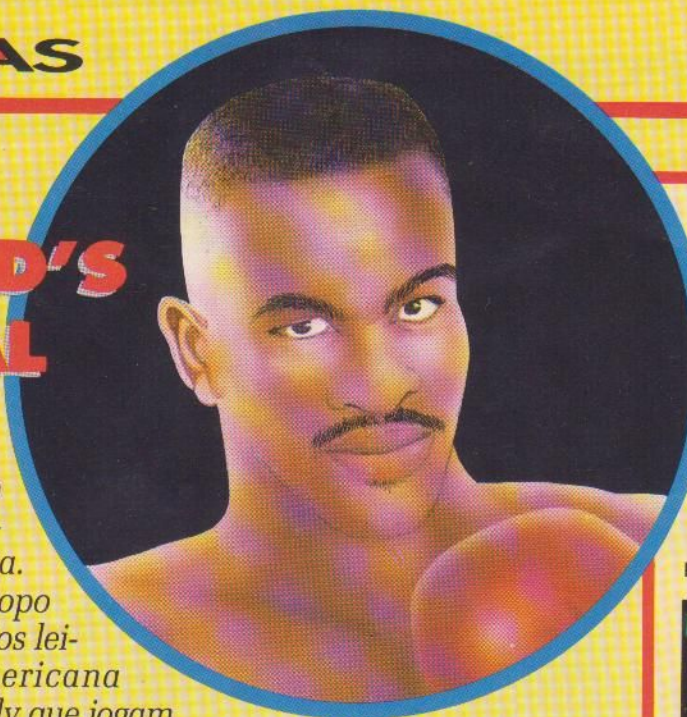
Um pouquinho de raciocínio não faz mal a ninguém. Sua missão é estourar os balões vermelhos. Você pode pular em cima das gosmentas criaturas pretas para destruir os balões com sua própria cabeça, ou ainda usar os pequenos cogumelos. Pule em cima deles (botão B) e coloque-os na sua bacia (C). Daí é só mirar bem e acertar os balões (C).

Fique no canto direito da tela esperando a pequena mola humana. Salte em cima dela e descubra uma plataforma superior recheada de itens valiosos

Kipper Watching

Você é uma foca que zela pelo sono de outras focas. Muitas bolas de basquete dão trabalho. Sua missão é rebatê-las, mantendo-as longe do ronco das focas. Estas merecem descansar!

Aperte o botão B para rebater as bolas e C para andar mais rápido. Quando o relógio aparecer, seja rápido, senão ele despertará as dorminhocas

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING

Esse game é de longe o melhor jogo de boxe disponível para qualquer sistema. Figura há dois meses no topo da lista dos preferidos pelos leitores da revista americana Electronic Gaming Monthly que jogam Mega Drive. Uma bela trajetória, não? Se você ainda não sacou qual é a desse game, dê uma olhada na edição 19.

Se você já detonou no ringue do seu Mega Drive, com certeza percebeu que não é nada fácil derrotar Holyfield. Afinal, ele é o campeão. Seus golpes são poderosos, ele é rápido e sabe se defender muito bem. Só um lutador pode desafiar Holyfield. Seu nome: THE BEAST. Ele é verde. Isso mesmo: verde como as árvores!

Na hora de dar um nome ao seu lutador, digite The Beast. Ele é um atleta nota 10: força, rapidez e defesa. É o único capaz de derrotar Holyfield. Mesmo assim, para desafiar o campeão, The Beast precisa passar por vários testes. Apenas depois de ganhar mais de dez lutas é que Holyfield surgirá no ringue. E a maior luta de todos os tempos começará. Que vença o melhor. E mais hábil!

Ele é muito feroz. Seus golpes são poderosos. Será o futuro campeão?

Nada como ter seu talento reconhecido pelo maioral. Holyfield está de olho em você. Não o desaponte. Ele será cruel!

Olha o homem aí! O confronto mais esperado do ano. The Beast enfrenta Holyfield. O campeão joga aberto. Com socos baixos seguidos de uppers

APERTE OS BOTÕES A, B E C NOS INTERVALOS ENTRE OS ROUDS. COM ISSO VOCÊ RECUPERA ENERGIA RAPIDINHO NA MAIOR!

Conforme prometido, eis aqui a série de 18 passwords para o nível TRICKY. Anote bem e acabe com a praga chamada lemingue.

FASE	PASSWORD
FASE 2	NWHQN
FASE 3	ZPFLN
FASE 4	NWHQN
FASE 5	ROFER
FASE 6	PXHJR
FASE 7	BRFER
FASE 8	VXHJR
FASE 9	VSFLN
FASE 10	BGHBP
FASE 11	NZFVO
FASE 12	HGHBP
FASE 13	FYFOS
FASE 14	HHVS
FASE 15	LVFWO
FASE 16	NCHOP
FASE 17	ZVFIP
FASE 18	TCHOP
FASE 19	RVFBT

STEEL EMPIRE

99 naves - que tal um arsenal de 99 naves para arrasar nesse game? Então vá até a tela de opções, logo na abertura do game. Coloque nível de dificuldade HARD, duas naves, um Continue e música 65. Tudo pronto? Aperte o botão A. Parece que nada mudou, mas ao começar o jogo, você terá 99 naves. UAU!

LAKERS vs. CELTICS

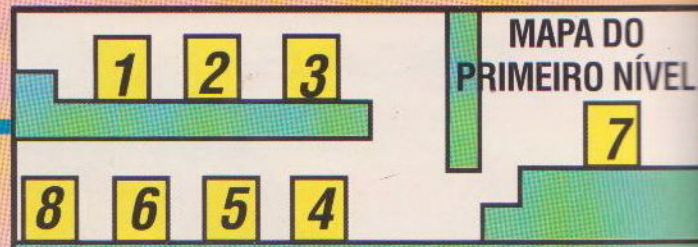
Encare o jogo final - chegue à final após uma série de nove partidas sem perder. Como? Simples, digite essa password da hora: 296ROS. Você jogará com o Chicago Bulls contra o Phoenix Suns

ROAD RASH

Grana preta - vá direto para a terceira fase com a bagatela de 31 milhões. Para se tornar milionário, digite: 010B0 01DB5 UQP06 37UN9

OUTRUN

Dificuldade maluca- aperte o botão C 10 vezes antes de acessar a tela de opções. Agora, em vez de "Pro", o nível mais difícil é o "Hyper". Se você curte um desafio, embarque nessa. Bom tormento!

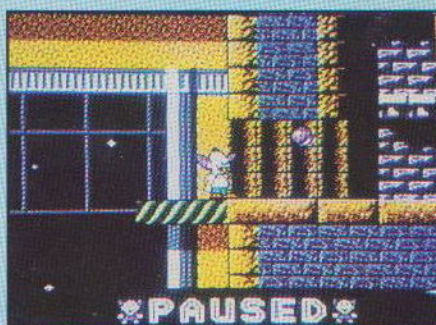
KRUSTY'S FUN HOUSE

KRUSTY'S FUN HOUSE	
Acclaim	
Estratégia	1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESFIO	DIVERSÃO

E aí, galera do Nintendinho? Vocês pensaram que iriam ficar livres da invasão de ratos, não é? Pois Krusty e a turma dos Simpsons convidam a todos para torrar os miolos e dar um show de habilidade com o joystick. Em matéria de desafio, esta versão do jogo não fica devendo nada para as de Mega Drive e Super NES. Os gráficos e músicas têm um ótimo padrão. Os itens são os mesmos... só mudaram as passwords e o desenho de algumas fases. Animou-se? Então veja algumas dicas que vão ajudar você a decolar no jogo.

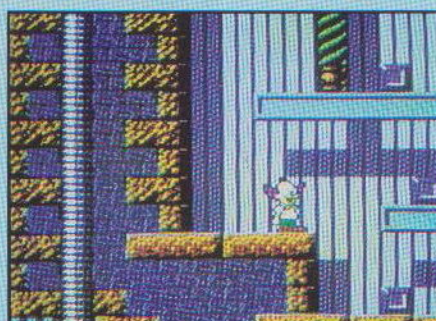
Cinco níveis

O objetivo do jogo é exterminar os ratos que infestam a casa de Krusty. A casa tem 60 cômodos, distribuídos em 5 níveis. Para mudar de nível, você tem de desratizar todos os cômodos. Em alguns deles, você também tem de pegar certos itens ou achar fases de bônus. Como não há tempo determinado para limpar as salas, a ordem é fuçar. Mesmo depois de ter acabado com todos os ratos, vasculhe paredes, cantos e frestas atrás de itens escondidos ou passagens secretas.

SEGREDOS DE ALGUMAS FASES

Fase 1-4

Quebre a parede com a bola e suba. Seguindo pela direita, você encontrará um bloco mágico. Só depois disso poderá sair da sala

Fase 1-5

Ao explorar esta fase, você vai encontrar um pedaço de cano torto. Pegue-o e leve-o até perto da armadilha, para emendar as duas tubulações

Fase 1-5

Do lado esquerdo da porta de entrada desta fase há paredes podres. Quebre-as com a bola e você achará essa fase de bônus. Tente pegar todos os itens antes de o tempo acabar

Fase 1-7

Desça no terceiro buraco entre as paredes, apanhe o bloco e desça, seguido à direita. Vá até perto da armadilha e coloque o bloco para bloquear o buraco, evitando que os ratos fiquem presos

Fase 2-1

Suba até o topo da tela, sempre acompanhando os canos. Nesse ponto você pega à direita para entrar na fase de bônus. Só depois de sair dela – e com todos os itens apanhados – você pode prosseguir neste nível. É punk, não?

ITENS

Para conduzir os ratos até às armadilhas, você precisa usar blocos para construir escadas, ventiladores para empurrar os ratos e outros itens curiosos. Veja aqui quais são eles e para que servem:

Bloco - Use-o para fazer escadas ou bloquear passagens

Barril - Você só pode chutá-lo, mudando-o de lugar para abrir passagens ou alcançar lugares altos

Mola - Serve apenas para dar saltos e alcançar lugares altos

Ventilador - Tem o poder de empurrar os ratinhos para cima ou para os lados

Canos - O cano torto e o cano reto servem para ligar uma tubulação à outra

Pote - Você pode prender um rato dentro dele e levá-lo para onde quiser

Bloco mágico - Contém itens. Basta chutá-lo para o item aparecer

Bola - É um dos itens do bloco mágico. Serve para abrir passagem nas paredes "podres" das salas

Tortas - Servem para ser atiradas contra os inimigos

Incrível como os programadores de jogos gostam de colocar dragões em suas histórias. Nesta aqui, os bichos funcionam como verdadeiros caças-bombardeiros, voando sobre terrenos lotados de inimigos e encarando também umas batalhazinhas aéreas. As fases não são muito fáceis: cada uma tem um objetivo definido, que aparece escrito antes de a ação começar a rolar. Não banque o apressadinho e leia com atenção as missões, senão você vai ficar por fora. Cada fase também tem uma password, o que é muito útil neste jogo.

DRAGON STRIKE

scolha o nível

Os níveis de dificuldade funcionam de ma forma curiosa. No Easy você começa a primeira fase, com força total. No Normal você já inicia na segunda missão, mas com metade da energia. No Hard o game começa já na missão 3, mas com metade da energia. Digite esta password camarada para começar na terceira fase, mas com toda a carga: PZFKRJ

rês dragões

Bronze, Silver (prata) e Gold (ouro) são os nomes dos três dragões que se oferecem para as missões. As características deles não têm nada a ver com a ordem de importância dos metais – tanto assim que o Gold, em certos aspectos, pode até ser considerado o mais fraco. Veja quais são as habilidades de cada um:

ue ligado no significado das letras dos medidores: S é velocidade, A é armadura, B refere-se à capacidade de ataque e H significa energia

BRONZE	SILVER	GOLD
Este dragão é rápido, tem a armadura mais resistente mas é ruim de ataque. Suas "baforadas" são fracas e o poder especial apenas repele os inimigos.	O dragão de prata é o mais rápido. A armadura tem média resistência e os ataques são bons. Seu poder especial é um gás que congela os inimigos, tornando-os presas fáceis.	É o dragão mais lento e com a armadura mais vulnerável de todos. Em compensação, suas baforadas são arrasadoras. O poder especial de Gold é um gás venenoso que detona os inimigos .

ITENS

SA	Aumenta a velocidade do dragão
POÇÃO AZUL	Dá um turbo ao dragão
ESCUDO	Aumenta a força da armadura
ORAÇÃO AZUL	Recupera parte da energia perdida
POÇÃO ERMELHA	Recupera mais energia do que o coração azul
ORAÇÃO ERMELHO	Recupera toda a energia perdida
IAMANTE	Recupera o poder da baforada (depois que você perde uma vida)
LECHA	Imunidade temporária a mísseis
POÇÃO RANCA	Imunidade total temporária
MULETO	Imunidade temporária contra baforadas de outros dragões

FASE 1

Só detonando todos os inimigos você sai desta fase. Primeiro cuide dos terrestres, deixando os aéreos por último

FASE 2

A missão aqui é detonar todos os navios. Persiga também os inimigos aéreos para acumular itens

CHEFE 1

O ponto vulnerável do chefe é a boca. Depois que ele soltar as bolinhas pretas, mergulhe em direção à boca e abra fogo

CONFIGURAÇÃO PARA O JOYSTICK	
A - Baforada	B - Poder especial
↓ - Reduz a altitude	↑ - Aumenta a altitude

STAR WARS - THE EMPIRE STRIKES BACK

Pule de nível - em qualquer momento do jogo, aperte Start para chamar o menu Force Power. Nesta tela, pressione juntos os botões Start, Select, A e B. Depois segure → e faça a seqüência B,B, Start, A, B, Start, B, B e Select. Você viajará para a fase seguinte. Mas fique ligado: você só pode usar esta manha nos estágios em que são usados os poderes da Força.

NOVOS CÓDIGOS PARA O GAME GENIE

ATENÇÃO: Os códigos a seguir, para *The Little Mermaid* e *Mega Man 4*, funcionam apenas quando usados com um Game Genie, acessório que muda as características dos jogos.

THE LITTLE MERMAID

Vidas Infinitas - SZSSPLVG
Segunda fase - PAKKGTAA
Terceira fase - ZAKKGTAA
Quarta fase - LAKKGTAA
Quinta fase - GAKKGTAA
Sexta fase - IAKKGTAA

MEGA MAN 4

Vidas infinitas - SZUGUAVG
Poder infinito para as armas - GXENESOO
Megapulos - AAKEYPIE

DRAGON STRIKE / FCI			
Ação		1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

KUNG FU KID

Só agora a Tec Toy está lançando este jogo, feito pela Sega em 1987. Mas nem é preciso ler a data de produção dele para sacar o quanto Kung Fu Kid *é antiguinho: os recursos, movimentos, sons e gráficos são bastante limitados. Certamente, os mastermaníacos já tiveram games melhores.*

Sem canja

Kung Fu Kid é um jogo decoreba, mas assim mesmo um tanto difícil. Você começa com três vidas e não tem nenhunzinho Continue. Vida extra? Só a cada 30 mil pontos acumulados. O jogo não oferece itens para recarregar energia, mas em compensação enche o seu medidor de power a cada virada de fase. O único item que pode ser apanhado é um quadradinho, que serve para ser atirado nos inimigos. Mas a velocidade do projétil é muito lenta, comprometendo sua eficiência. Melhor mesmo é sair dando porrada e pronto.

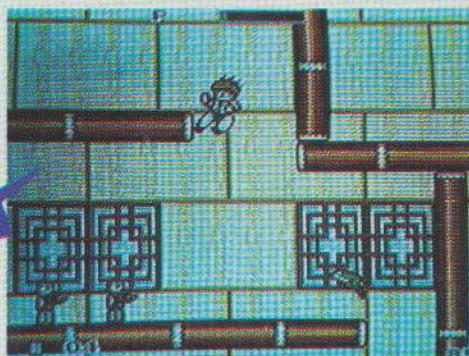
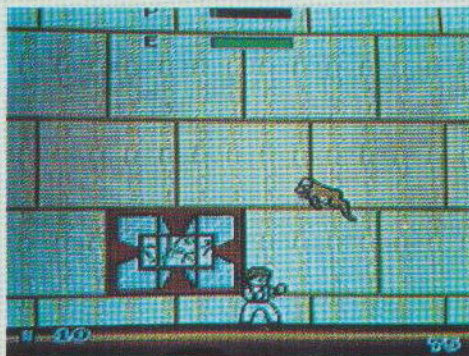
MOVIMENTOS

RASTEIRA: Pressione ↓ +2
VOADORA: Aperte o 1 e, no auge, o 2
TIRINHO: Pressione ↑ +2

Fases curtas

As fases do jogo são bem curtinhas. Em algumas, você mal entra e já está saindo. No final de cada uma encontram-se os tradicionais chefes, que em alguns casos são bem difíceis de matar. O tempo para terminá-las é limitado. E se você perder uma vida no meio do caminho, não tem apelação: volta para o começo e faz tudo de novo. Agora, veja alguns lances do jogo.

Não se aproxime demais do primeiro chefe, pois ele atropela e dá rasteiras. O melhor é atacá-lo com voadoras

Fique no meio da tela e agache-se caso a chefe voe muito perto. Sem sair do lugar, tente atingi-la com chute alto. Se não der certo, parta para a voadora na hora em que ela vier em sua direção

Na fase 3, seus saltos não serão suficientes para subir em todos os andares. Quando isso acontecer, dê um chute na quina e mova o Direcional para o lado da plataforma

Contra o sapo, chefe da fase 3, o melhor é atacá-lo com vários chutes nas costas. O chefe congela e você o manda passear com ataques seguidos e rápidos

Há um momento em que os chefes da fase 4 para no chão. Aí, você deve atacá-los com rasteira seguidas. Detone um de cada vez

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Passwords - anote aí as senhas de acesso para começar em qualquer pista que quiser:
USA: NEW GAME
BRASIL: BPBY-UYLP
SAN MARINO: CHUZ-KXJY
MÔNACO: APYM-WMOZ
CANADÁ: XKOK-LDBU
MÉXICO: BQEY-MILZ
FRANÇA: VBJW-GDSD
INGLATERRA: OOFN-QIYI
ALEMANHA: ZQQM-LPLB
HUNGRIA: BTBZ-EZJF
BÉLGICA: UZRL-EZJF
ITÁLIA: EYDD-XLAX
PORTUGAL: FSMG-TNAN
ESPANHA: QBAU-PMXY
JAPÃO: QBAU-JXFH
AUSTRÁLIA: ELNG-XWAX

GANG'S FIGHTER

Vida extra - ao lutar contra os Bull Dogs, derrote os três primeiros e em seguida pule sobre o último, chutando-o pelas costas. Fazendo isso, você receberá uma vida extra.

NUCLEAR CREATURE

10 vidas - existe uma tela secreta neste jogo, que pode ser acessada da seguinte maneira: quando aparecer o logo Sega, aperte o botão 2 e segure-o. Surgirá uma outra tela cheia de números e com a palavra Off no final. Escolha os números da maneira que quiser, sabendo que:
01 - Dá dez vidas
02 - Previne a perda da arma
03 - Previne a perda da força
04 - Retarda o pisca-pisca da escolha de armas

Termina aqui nossa série especial de dicas para o RPG Phantasy Star. Leia e acabe com a raça do vilão Lassic.

PHANTASY STAR

Machado de Lacônia

É a mais poderosa arma disponível. Mas é muito pesado e só pode ser usado por Odin. No Planeta Palma, vá para a cidade de Gothic. Saia pelo canto direito e siga pelo sul até a Torre da Medusa, gigantesco labirinto de 8 andares. Derrote a Medusa no 7º nível da torre e receba o machado. Detalhe: um dos andares é subsolo.

Cavador de Gelo

Ele fura certas montanhas de gelo com facilidade e quebra um galhão na superfície do Planeta Dezóris. Vá até a cidade de Skure e procure o vilarejo, onde você pode comprá-lo por 12.300 messetas! Economize! Importante: o cavador só funciona com a tocha.

Tocha

Sua luz é tão forte quanto a da estrela Algol. Este item está em Dezóris, no topo da Torre Corona – um labirinto de paredes vermelhas. O topo da torre é o 4º nível, onde há um sujeito que trocará o OLHO DO DRAGÃO pela tocha.

Prisma

É um item mágico capaz de mostrar locais que nenhuma espaçonave consegue atingir. Ele está na Caverna de Gelo, a sudoeste do vilarejo de Dezóris. Use o seu cavador de gelo.

Escudo de Lacônia

Indispensável para derrotar Lassic. Como é levinho, é mais indicado para Alis. Vá até a Caverna Dezóris, a noroeste do vilarejo. Ele está no 6º andar da caverna.

Armadura de Lacônia

Para sua sorte, esta sensacional proteção está dando sopa no calabouço Gauron Morgue, que fica ao norte do vilarejo de Dezóris.

Noz

Vá para o Altiplano Plateau, ao norte do vilarejo de Dezóris e use a tocha na Nogueira. Pronto, você ganhou a noz.

Baya Malay

Em Palma, ao norte da cidade de Scion, você encontra o território de Baya Malay, onde Lassic vive protegido por uma gigantesca muralha. Existem 3 subdivisões neste local. Não se confunda. Nelas você conseguirá o cristal (que não pode ser usado, é só uma proteção) e a Chave milagrosa (que abre portas mágicas)

Entrada de Baya Malay

Utilize a magia ABRE de Noah para entrar no primeiro labirinto de Baya Malay com seus aventureiros. Quando o robô guardião lhe perguntar se você tem o passe, diga não e acabe com a raça dele. Ao sair desse labirinto, você já estará do outro lado da muralha.

Caverna de Baya Malay

Invada a fortaleza, vá para o canto direito da entrada e entre na Caverna. Atravesse o fosso de lava com o Landrover.

Torre de Baya Malay

É um dos maiores labirintos do game. São 8 níveis repletos de itens interessantes. No 5º nível está o CRISTAL, fundamental para detonar Lassic. Basta abrir a única porta com cadeado e você achará Damor. Responda sim a todas as questões dele e, assim que ele perguntar se você acreditou em tudo que ele disse, responda não. Quando perguntar se está sendo chamado de mentiroso, também diga não. Ele lhe dará o cristal. Use o feitiço ARM de Myau para desativar armadilhas.

Volte para o 1º andar e suba pela escada da direita no canto inferior da torre. A CHAVE MILAGROSA está no 2º andar.

Castelo de Lassic

Ao chegar ao topo da Torre de Baya Malay, utilize o prisma : entre as nuvens, surgirá o enorme Castelo de Lassic, que flutua no céu. Faça Myau engolir a noz e ela se transformará num bonito animal alado que levará todos até o Castelo. Cuidado com o dragão dourado, muito animal, que surge em pleno vôo.

Pra variar, o Castelo de Lassic é um labirinto com 5 andares, que devem ser percorridos totalmente. Após ter dar dado um enorme rolê pelos pavimentos, você enfrentará Lassic no... primeiro andar! Mas tudo bem! No confronto com Lassic, Alis tem de abusar do feitiço FOGO. Myau deve atacar ou usar CURA quando seus amigos estiverem numa pior. Odin tem de permanecer no ataque, e Noah tem de usar VENT. Tenha muitos burguers armazenados.

Este é Lassic. Para derrotá-lo, nossos heróis precisam atacar todos juntos

Dark Falz

É a grande surpresa do jogo. Após matar Lassic, vá a algum lugar e compre bastante burguer. Dê uma passada em Uzo, na Motávia, embarque no Landrover, atravesse o deserto de formigas-leões e chegue em Paseo para falar com o Governador.

Se você achou a luta contra Lassic um tanto sem graça, ótimo! Você caiu numa armadilha de três andares, que abriga DARK FALZ, uma criatura monstruosa. Use a mesma estratégia que usou contra Lassic.

Surpresa: Lassic era só um instrumento. O verdadeiro chefão é essa horrenda criatura. E ela dá trabalho. Boa sorte

FEITIÇOS

Se você não tiver obtido todos eles, não conseguirá terminar o jogo.

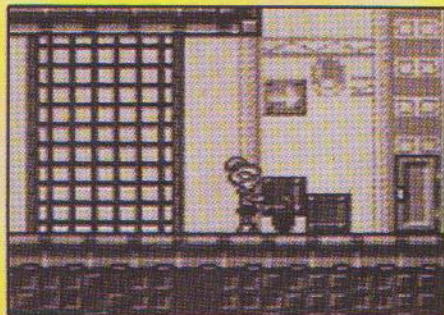
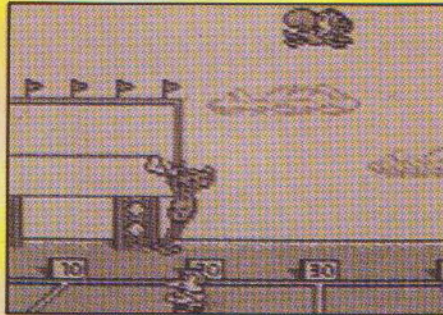
Alis - Restaurador (REST), Bolas de fogo (FOGO), Corda (CORD), Escada (ESC), VOA e DICA

Noah - CURA, Proteção (PROT), Bolas de Fogo (FOGO), Vento (VENT), RAIO, ABRE, Ressuscitador (RESS) e Telepatia (TELE)

Myau: CURA, Parede (PARD), Força (FORC), MEDO, Desarmador de Armadilhas (ARM) e SAI

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE AND FRIENDS

Não se assuste! Os nomes são estranhos e o título do game é enorme. Mas Rocky e Bullwinkle são uma unanimidade nos States. Eles nasceram nos quadrinhos, conquistaram centenas de milhares de fãs e hoje animam as tardes com desenhos animados transmitidos por uma TV a cabo. Bullwinkle é um alce espertalhão e Rocky é um esquilo voador metido a herói. Juntos, eles formam uma dupla do barulho.

Os simpáticos animais são de Frostbite Falls, uma cidadezinha perdida no estado de Minnesota. Para homenagear seus habitantes mais famosos, Frostbite Falls resolve inaugurar um Museu. A festa é grande. No meio da bagunça, os três objetos mais preciosos do Museu são roubados. A missão da dupla dinâmica é resgatar os três objetos e devolvê-los ao museu. Afinal, uma vez herói, sempre herói...

Escale os telhados em busca de itens. Estes costumam ficar em lugares altos

Para se livrar dos menores defensores no jogo de futebol americano, pule e movimente o alce quando estiver no ar

Fidelidade total

A ação com toques de aventura reproduz com fidelidade a trama dos quadrinhos. Isso não quer dizer muita coisa para os brasileiros, mas é a certeza de gráficos simples, música legal e trama muito bem feita. Os dois bichos se metem em grandes encrencas. Mas como heróis típicos que são, acabam vencendo.

Há salas escondidas entre as crateras na segunda fase do game. Pule bem em cima delas para descobrir surpresinhas

Rocky e Bullwinkle chegam num jogo curto e bem divertido. São apenas três fases. Você joga com Bullwinkle nas fases 1 e 3 e com Rocky na fase 2. A grande sacada do game é seu nível de dificuldade. É difícil pacas passar por suas três fases e se habilitar a ver o final. Bom desafio!

HÁ DOIS MINIGAMES NESSE CARTUCHO. NO JOGO DE FUTEBOL AMERICANO, ROCKY VIRA BOLA. TENTE UM TOUCHDOWN PARA GANHAR UMA VIDA EXTRA. NO JOGO DE CARTAS, TENTE UMA TRINCA PARA FICAR INVULNERÁVEL POR ALGUM TEMPO

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE AND FRIENDS / T-HQ			
Aventura			1 Mega
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

NÃO DEIXE JUDY SEM UM BLOCO NAS MÃOS. ELES SÃO MUITO ÚTEIS NOS MOMENTOS MAIS CABELUDOS

THE JETSONS: ROBOT PANIC / Taito			
Ação			1 Mega
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

SE JANE ESTIVER COM POUCA ENERGIA, DESCANSE UM POUCO EM UMA PLATAFORMA SEGURA. SURPRESA: MAIS ENERGIA!

The Jetsons
ROBOT PANIC

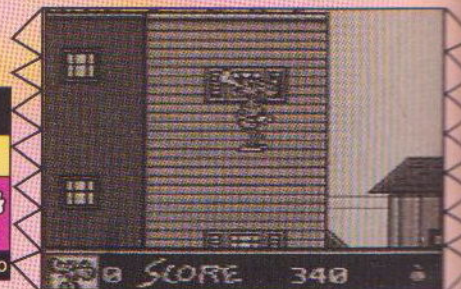
O futuro é agora. A família da Era Esp cial continua a mil por hora. Os Jetso sempre foram sinônimo de tecnologia. Ne sa sua estréia no Game Boy, a família Jets é convocada para ajudar a salvar a cida de uma rebelião dos robôs. Cada memb da família vai para um lugar diferente e a aventura começa.

Sua missão é ajudar os Jetsons a deton os inimigos, encontrar a saída do lug onde estão e voltar para o lar doce lar. Elr vai a um estádio de baseball espacial e fi em apuros. Armado apenas com um ta de rebatedor, ele precisa se livrar dos inim gos e ainda ter presença de espírito pa achar a tão desejada saída do estádio.

Alto e bom som

Judy se perde no meio de um show d rock. O espetáculo acontece em plen Concert Hall. O lugar é imenso e tem mi decibéis de potência sonora. A simpátic Jetson corre atrás da saída, mas não é fáci munida de uma espécie de skate supersô nico e de botas magnéticas, ela precisa s livrar de poucas e boas. É um barato!

The Jetsons é um game fácil, mas muit divertido. As músicas são bem sacadas cada personagem tem uma só para si. A situações de jogo são variadas, porque voc joga um pouco com cada um dos quatr Jetsons. Entre na era espacial com tud Esse game é um ótimo começo.

Arme-se contra inimigos invisíveis! Atire bolas de baseball em todas as direções. O ataque é a melhor defesa...

Terceira fase. Você está com Judy. Há uma cápsula de energia embaixo do segundo bloco antes da porta de saída

ALIEN 3 / Arena
Ação | 2 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Alien3

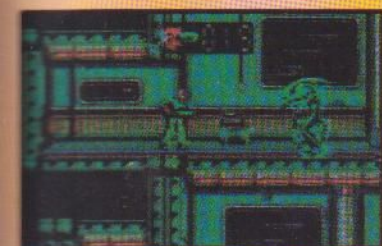
Atenção fãs de terror gosmento! Sigourney Weaver e seus simpáticos companheiros de Alien 3 resolveram invadir os consoles Sega! Depois da pedreira pura da versão para Mega Drive (ver edição 20), as criaturas nojentas chegam com tudo à telinha do portátil colorido da Sega. A ação do game é total. Você não tem um minuto de sossego. Prepare-se!

Uma colônia penal perdida em pleno espaço está repleta de aliens dos mais estranhos tipos. Você é Ripley e sua missão é salvar os outros prisioneiros de uma sentença de morte. Afinal, as criaturas estranhas estão ouriçadas. E loucas para perturbar a paz do local.

Poder de fogo em alta

Seus inimigos são ágeis, fortes e muito poderosos. Mas não se impressione com isso, pois você tem ajuda. São várias armas espalhadas pela sombria prisão. Elas são imprescindíveis no combate aos asquerosos inimigos. Não deixe escapar uma arma sequer. Atenção!

Use rifles, granadas, pistolas de chamas e outras maravilhas. Trate de olhar bem ao seu redor. Há inimigos onde você menos espera. *Alien 3* é um game muito legal. Seus gráficos são criativos e bem detalhados e a música é bem fiel ao tema original do filme. Se você é fã de carteirinha da série Alien, não perca essa. E se o seu negócio é game mesmo, não tem problema. *Alien 3* é diversão garantida!

Não deixe Ripley na mão. Se você não acabar com todos os aliens no tempo certo, Ripley irá para uma incubadora. Que destino cruel. Livre-se dele!

Os corredores são longos e cheios de armadilhas. Elimine os aliens rapidinho, senão você corre o risco de dançar legal!

Sua missão é salvar os pobres prisioneiros. Eles foram amarrados pelas criaturas sem nenhuma piedade. Tenha cuidado. Há sempre guardas por perto

FANÁTICOS POR GAMES DE ESPORTE, CHEGOU A VEZ DE DAVID ROBINSON

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Mais um game que migra do Mega para o Game Gear. David Robinson's Supreme Court é um dos melhores games de basquete que estão por aí. Tem gráficos cristalinos, jogadas da hora e o melhor tipo de ação de esporte. É competição em grande estilo.

As jogadas que você é capaz de fazer nesse game são incríveis: enterradas, ganchos, lances de 3 pontos e outras loucuras. Elas são baseadas nos lances dos grandes craques. Ou seja: tudo é muito real, o que faz com que você fique se sentindo um Michael Jordan da vida. Que sensação chata, não?

Controle total

Esta versão para Game Gear é surpreendente. Com apenas dois botões você passa, arremessa, rouba a bola e ainda faz enterradas do além. Você pode encarar uma partida com 2, 3 ou 5 jogadores por equipe. Comece com apenas 2 até pegar as manhas dos lances mais radicais. Só daí parta para um confronto de cinco contra cinco, como no jogo de verdade. É alucinante!

Transportar toda a movimentação de uma partida de basquete para a telinha do Game Gear não é fácil. Mas o resultado é dos melhores. *David Robinson's Supreme Court* é o melhor game de basquete para um console portátil. E se você tiver a oportunidade de conectar seu Game Gear com o de um amigo, o resultado será mais legal ainda. Fanáticos por games de esporte, chegou a vez de David Robinson.

SE VOCÊ GANHAR TODAS, DAVID ROBINSON DESCERÁ À QUADRA PARA A PARTIDA FINAL!

Não dê moleza na marcação. Se um jogador ficar livre como o do time vermelho, você perderá feio

Opções e mais opções. Comece jogando no EASY. Vá para o PRO somente após ficar craque nos arremessos de 3 pontos

CONTROLES
1- PASSA ou BLOQUEIA
2- ARREMESSA ou ROUBA A BOLA

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT / Sega
Esporte
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

STAR TREK

Se você é um dos milhares de fãs de Star Trek que existem neste mundo, vai tirar a barriga da miséria. E matar a saudade de um dos melhores seriados já produzidos para a TV. Este jogo da Interplay tem a mesma estrutura do seriado, onde cada fase corresponde a um capítulo. Você viaja de um planeta a outro (são 20 no total) e em cada um deles encontra uma missão específica. O pique de seriado é levado tão a sério que até parece que você está assistindo ao próprio – para ajudar, os gráficos e sons são muito bem trabalhados. Enfim, o jogo é um desbunde. Aproveite!

STAR TREK - 25th ANNIVERSAR			
Interplay			
Estratégia			1 jogad
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃ

Diário de bordo

Boa parte do jogo se passa a bordo da Enterprise, enquanto a nave viaja pelo espaço rumo ao desconhecido. Nestes momentos, você vai ser informado sobre sua próxima missão e enfrentar naves inimigas de vez em quando. Você é o Capitão Kirk que, como comandante, tem funções específicas. Para realizar algumas ações a bordo da Enterprise, você precisa da ajuda dos demais tripulantes, que operam os vários sistemas da nave. Veja quais são as funções de cada um.

SULU - Sua função é pilotar a Enterprise. Acione-o sempre que for preciso levantar ou abaixar escudos protetores e entrar na órbita de um planeta

SCOTTY - Tem como funções reparar os danos da nave e fornecer o Emergency Power (energia suplementar)

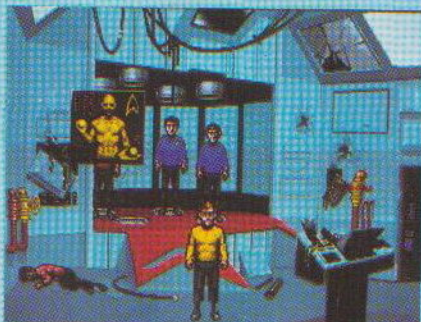
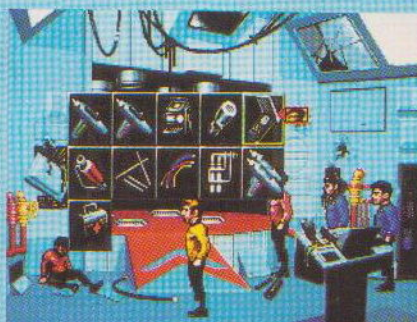
KIRK - Tem acesso ao Captain's Log (missões), aciona o teletransporte (somente quando na órbita de um planeta) e opera o menu de opções do jogo

CHEKOV - Oficial de naveg ção. Traça o curso que a na deve seguir, e também acion as armas

SPOCK - Opera o computad científico da nave. Consulte para informações sobre um pl neta, uma nave, povo, co postos químicos etc

UHURA - Oficial de comunica ções. Por ela você manda recebe mensagens de plane tas, naves e do comando d Frota Estelar

Missões

As missões rolam na superfície de planetas estranhos ou a bordo de naves encontradas no espaço. Em cada um destes lugares, você tem objetivos e enigmas específicos. É como se você tivesse de resolver várias adventures num só jogo. Para explorar o desconhecido, você está sempre na companhia de Spock, McCoy e de um oficial de segurança. Eles seguem Kirk a toda parte. A movimentação dos personagens é feita por meio de ícones. Pressione o botão direito do mouse e aparecerá uma tela com as funções disponíveis.

Clique o cursor sobre a mão esquerda para pegar, a direita para usar, os olhos para olhar e boca para falar

Quando você clica as opções usar ou olhar, o inventário fica disponível

O oficial de segurança é a cobaia do grupo. Em situações de perigo, é ele quem sempre leva a pior

EQUIPAMENTOS DA EXPEDIÇÃO

Phasers - São as armas. Um deles só imobiliza o inimigo; o outro desintegra-o

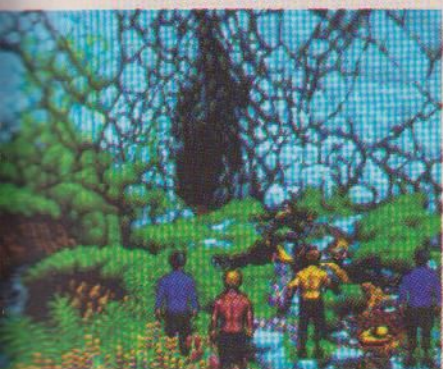
Tricorders - São equipamentos analisadores. O tricorder de Spock tem função científica, enquanto o de McCoy tem função médica

Comunicador - Serve para entrar em contato com Scotty, na Enterprise

Medical Kit - Maleta de primeiros socorros. Pode ser usada tanto para os integrantes da tripulação como para os seres encontrados nos planetas

rimeira missão

O primeiro episódio, ou missão, cha-se Demon World. Durante a viagem, i rolar um combate simulado com ou- nave da Federação. Depois disso, você rá escalado para resolver um problema Pollux V, onde o aparecimento de mônios está assustando a população. tes demônios, na verdade, são robôs. ocê precisa pegar a mão de um deles ra abrir a porta da mina. Dentro da ina será encontrada uma instalação que judará a resolver o mistério.

ra virar a nave, diminua a velocidade. Quando o estiver na sua mira, acelere e ataque.

pois de enfrentar os "demônios", pegue a mão um deles. Leve-a ao laboratório dos monges ra ser consertada

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Na edição passada, paramos no ponto em que Indiana usa a primeira pedra – Sunstone – abrindo uma passagem no Dig Site da Argélia. Sophia aparece com dois objetos: um distribuidor de automóvel e um detector de orichalcum. Veja agora o que rola na continuação desta eletrizante aventura.

Caminhão

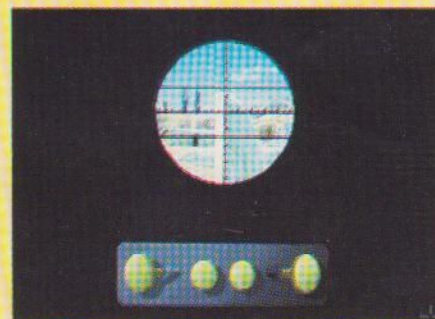
Para sair do Dig Site é preciso consertar o caminhão. Desligue o gerador e apanhe a vela. Vá até o caminhão, abra o capô, use a vela e o distribuidor. Tcham! O caminhão funciona e você pode ir para Creta.

Teodolito

Vá até as ruínas de Creta e você vai dar de cara com um teodolito (ou transit, aparelho ótico de medição). Pegue o teodolito e comece a vasculhar todas as localidades das ruínas. Numa sala (cuja localização é aleatória) você encontrará o mural mostrado pela foto. Ele ensina onde colocar o teodolito e como usá-lo para encontrar a Moonstone.

Memorize as informações desse mural. Ele indica como usar o teodolito

Usando o teodolito

Primeiro, você tem de encontrar as estátuas da cabeça e do rabo de boi. Elas estão escondidas embaixo de montes de pedra (piles of rock) em locais aleatórios das ruínas. Vasculhe tudo e, quando achar pedras soltas, empurre-as para ver o que há embaixo. Depois de achar as estátuas, coloque (use) o teodolito em cima das duas. Em cima de cada estátua, você deve alinhar o visor exatamente sobre os chifres (Tall Horn) como indica o mural. Os alinhamentos feitos a partir das duas estátuas vão se cruzar e, no local do cruzamento, aparecerá um X. É lá que está a Moonstone. Cave no local.

Alinhe o visor no chifre do lado certo

O cruzamento das linhas revelará o local da pedra Moonstone

Labirinto de Creta

Depois de pegar a Moonstone, saia das ruínas e vá ao local por onde você chegou a Creta. Procure o spindle e use a Sunstone, depois a Moonstone, nesse local. Não se esqueça de consultar o Diálogo para ver a combinação. Uma passagem secreta se abrirá, revelando a entrada do Labirinto de Creta. No próximo e emocionante capítulo, nessas mesmas bat-páginas, você saberá como sair dele.

PC

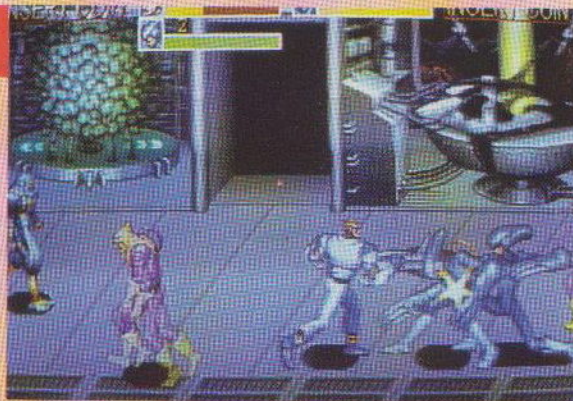
CAPTAIN COMMANDO

Esta é a segunda parte de nossa matéria com Captain Commando, um jogo da Capcom que está papando fichas de muita gente. Fique ligado agora nos movimentos mais eficientes dos personagens Mack e Baby. Na seqüência, veja algumas dicas para enfrentar os maiores desafios das últimas cinco fases.

SEA PORT

Depois de eliminar o monstro de três olhos, você embarca numa perseguição ao pai da criatura, que é um velhinho. No caminho, destrua placas, mande bala nos inimigos e pegue as armas que pintarem. Se conseguir pegar o velhinho, você ganha mais pontos.

AQUARIUM

Este misto de Alien com Freddy Krueger dá um trabalhão. Ele estica suas garras antes que você consiga piscar os olhos. Melhor mesmo é torrá-lo com os poderes flamejantes de Captain Commando.

SHIROM

O chefe do Aquarium aparece em dose dupla. As técnicas mais eficientes de ataque são: joelhada e o agarra-e-manda-pra-galera. Jogando em dupla, cada jogador deve cuidar de um. Quando o primeiro pifar, coloque o que sobrou na roda e mande ver.

MACK THE KNIFE

Apesar de ser uma múmia, Mack não marca bobeira quando manuseia suas facas em movimentos extremamente rápidos. Já para correr e andar, é uma lesma. Na falta de Captain Commando e Ginzu, é a melhor opção.

Espetada: Dois toquinhos com o Direcional para a frente e botão de soco.

Facada na cabeça: Dois toquinhos para a frente com o Direcional, pulo e soco, tudo em seguida.

Chute alto: Aperte primeiro o botão de pulo e em seguida o de soco.

Facada no estômago: Chegue junto do inimigo para agarrá-lo e depois aperte o botão de soco.

BABY

É o piorzinho de todos, coitado. Além de ser lento, tem golpes curtos e é muito fraco. Mas pelo menos uma coisa nele é legal: seu pilão, ao melhor estilo Zanguief, é um golpe poderoso. Use-o também para atropelar os adversários.

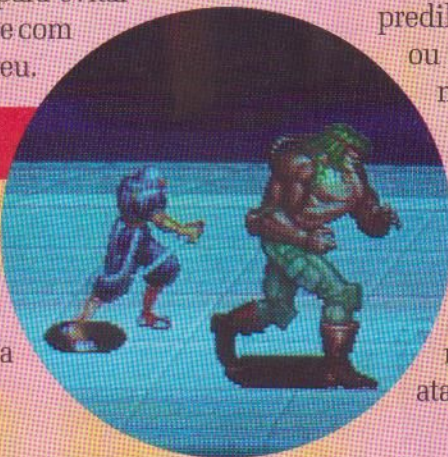
Pilão: Grude no adversário, pressione o botão de pulo e logo em seguida o de soco.

Atropelamento: Dê dois toquinhos com o Direcional para a frente e depois aperte o botão de soco.

DOPPEL

O chefe da fase Underground Base tem duas formas. Na primeira ele aparece gordinho e verde, atropelando todo mundo com uma espécie de efeito Blanka. Nesse momento, preocupe-se apenas em fugir do cara. Na segunda forma de ataque, Doppel se transforma num sósia dos personagens. Se você estiver sozinho, aparecerá apenas um inimigo. Mas se quatro participantes estiverem jogando, imagine a bagunça que vai pintar com os sósias de todo mundo. Neste caso, para evitar que o sósia fique imitando seu personagem e o ataque com os mesmos golpes, grude num boneco diferente do seu.

BLOOD

Este grandalhão adora fazer uma cena. Ele dispara pela tela fazendo gracinhas. Depois que ele sossegar um pouco, coloque-o na roda. Boas opções de golpes para usar com ele: o fogo do Capitain Commando, o pilão do Baby, a voadora de Ginzu e a espetada do Mack.

SCUMOCIDE

É o último chefe do jogo. O truque predileto dele é fazer choque térmico, ou seja, torrar e congelar seu personagem até dizer chega. Quando ele vier pra cima com sua arma, responda com um golpe especial ou fuga. Não o deixe fazer o choque térmico. Logo depois do ataque, o chefe fica de bobeira por alguns instantes e é neste momento que você deve atacar como puder.

VENDO

Phantom System com três cartuchos e adaptador J 72. Antônio Carlos R.Carneiro Matias, Tel.: (071) 359-9327.

Dynavision II com três controles, pistola Laser, nove cartuchos e um adaptador. Damian B. Kandrachoff, Tel.: (011) 884-5979.

Três cartuchos de Mega Drive, uma Pistola Laser Gun e uma TV em cores. Davi Amador Ramalho, Tel.: (082) 223-4049.

Nintendo americano com dois controles, uma pistola e quatro cartuchos. Tiago Bech Veiga, Tel.: (0512) 223-7424.

Top Game VG 9000 completo com cartuchos. Bruno Franco Soares, Tel.: (0132) 35-4525.

Master System II novo, na caixa e um cartucho *Jogos de Verão*. Charles, tel.:(011) 270-7967.

Master System com dois controles, dois jogos na memória, os cartuchos *Vigilante* e *Rescue Mission*, uma pistola Light Phaser e um Rapid Fire. Rafael, tel.:(011) 702-3439.

Atari com 30 jogos em perfeito estado e Master System com quatro cartuchos e pistola. Thiago F.Cohen, tel.: (021) 714-5996.

Mega Drive da Tec Toy com 10 jogos. Thiago Carvalho dos Santos, tel.: (011) 204-9518.

Super Nintendo, um Game Boy e um Mega Drive. Ricardo, tel.: (011) 65-9183.

Master System II com quatro cartuchos, dois controles e pistola Light Phaser. Adnilson Machado Ferreira, tel.: (011) 67-9125 .

Game Gear com um cartucho e adaptador para Master e um Game Boy com uma fita. Lucas Lombardi, tel.:(011) 258-9039.

Cartuchos de Mega Drive. Pedro Alves Moreira de Abreu, tel.: (031) 221-9320.

Master System com dois cartuchos e Pistola Light Phaser. Douglas A. S. Souza, tel.: (011) 562-2434.

Mega Drive completo com um cartucho de três jogos. Daniel Carlos Bin, tel.:(011) 744-3869.

Game Boy na caixa com dois cartuchos. Marcos Henrique Scarsinski, tel.:(065) 761-1369.

Cartuchos *Shinobi* e *Vigilante* do Master System. Fabio Paulino de Sousa, tel.: (011) 581-0211.

Turbo Game com três controles e um cartucho, mais um Atari e um minigame. Augusto Gouveia Gadelha, tel.: (0132) 38-7582.

Phantom System com dois controles, 15 jogos, um adaptador e Pistola Laser. Fábia S.E. Kahil, tel.: (011) 530-8351.

Mega Drive da Tec Toy com quatro cartuchos. Almir de Carvalho, tel.: (011) 810-2009.

Master System com três cartuchos mais Rapid Fire, um controle arcade e um skate importado. Daniel Mello Vidaletti, tel.: (051) 249-0309.

Master System com três ca tuchos, mais um Odyssey co quatro jogos. Márcio Hen que Ferreira santos, tel.: (03 921-7143.

Phantom System com se cartuchos, pistola e adaptado Fábio Carneiro Antunes, tel.(01 434-1846.

Mega Drive na caixa com no fiscal. José Maria S.A.Moy tels.:(021) 242-4368 ou 255-979

COMPRO

Mega Drive da Tec Toy na ca xa com dois joysticks e um cart cho. Dirceu Roberto do Carm Rua Antônio Roberto, 874, Ce tro, CEP. 06300, Carapicuiba - S

Controle para Top Game V 8000, um adaptador e cartucho de 60 pinos. Denes Coelho O veira, tel.:(061) 591-0285.

Os cartuchos para Nintendo pa drão americano: *Super Mario* *The Simpsons* e *Rock Man* Renato L.dos Santos. Av. Mar chal Humberto de Alencar Cast lo Branco, 1400 apto. 304, CE 07040, Guarulhos - SP.

Um Drive com cartão co trolador para o computador T 3000// da Micro Digital, disquete tamanho 5.25. Eleandro Lu Sampaio, tel.:(0439) 67-1317.

Mega Drive com dois joystick e pelo menos dois cartuchos. Le nardo C. de Souza, tel.:(021) 28 1227 .Só faço negócio com pe soas do Rio de Janeiro.

TROCO

Cartucho *Mario 3* por *Doub Dragon 2* ou *Robocop 1*, todos d sistema Nintendo. Lucian W.S.Lauria. Rua Vassouras,13 CEP 21620-Rio de Janeiro-RJ.

Um Phantom System com 1 cartuchos e um adaptador com patível com Nintendo america por um Super NES, Mega Driv ou Master System com cartuchos.Eduardo Kohl,tel.:(05 356-1235.

Um Phantom System com jogos e adaptador J72 por Meg Drive com um controle e um ca tucho. Antônio Carlos, tel.:(01 228-1720(a partir das 18:00 horas

Dynavision I com dois cart chos por um Phantom System

avi Moura Dopico, tel.: (021) 394-984.

▶Atari 2600 com 62 jogos na memória, mais dois cartuchos e m controle Pro 1, por qualquer ideogame compatível com o sisema Nintendo. Aldicemar, tel.: 21) 791.3586.

▶Dynavision III completo com ois cartuchos por um Mega Drive, ago diferença. Rafael Zuccolotto raújo, tel.:(071) 248-4970.

▶Top Game VG 9000 com um artucho e dois joysticks por um hantom System. Edson Dias da ilva, tel.: (011) 705-0728.

▶Mega Drive japonês com dois ontroles por um Super NES. arcelo Sakuma, tel.: (011) 77-4095.

▶Super Charger com 10 cartuchos e um adaptador por um Super intendo. Bruno Henrique artinhão, tel.: (011) 257-3710.

▶Mega Drive com dois controles, 13 cartuchos e um Game Boy, or um Super NES com um cartucho. André Ricardo Gushiken, tel.: 011) 51-1140.

▶Master System II com pistola ight Phaser, um óculos 3D e dois artuchos, por um Mega Drive. ntônio Carlos Dias Leite, tel.: 021) 332-6410.

▶Cartucho *Castle of Illusion* do ame Gear por qualquer outro do eu interesse. Janaína Lucila rabo, tel.: (011) 814-8453.

▶Phantom System com nove jogos e pistola por um Mega Drive. arlos Eduardo H. de Paulo, tel.: 011) 246-9600.

▶Phantom System com manual e três controles, dois cartuchos, um adaptador J 72 e um Game Genie por um Super Nintendo. Antônio Fábio R. dos Santos, tel.: 091) 229-8367.

▶Mega Drive importado com os cartuchos *Strider* e *Super Monaco GP* por um Super Nintendo. Marcelo Fabiano Gobi, tel.: (011) 456-5887.

▶Turbo Game VG 9000T com seis cartuchos, uma pistola Laser CCE e um rádio gravador Philips por um Master System. Márcio Ferreira Nunes, tel.: (0532) 23-3763.

▶Phantom System com 12 cartuchos, adaptador J 72 e uma bicicleta Caloi 10, por um Super NES. Ezequiel Nery Lopes, tel.: (021) 371-4811.

▶Phantom System com 69 cartuchos americanos por um Mega Drive. Gustavo Torres, tel.: (011) 962-0891.

▶Patinete motorizado Walk Machine ano 91 por um Mega Drive ou Super NES. Alex Goes de Souza, tel.: (091) 233-2995.

▶Pense Bem com três livros por cartuchos de Mega Drive. Maurício Schimojo Júnior, tel.: (011) 875-9550.

▶Master System com cinco cartuchos e uma pistola Light Phaser por um Mega Drive. Ricardo Ribas, tel.: (0422) 72-1904.

▶Top Game VG 9000 com cinco cartuchos sendo um com 42 jogos mais uma pistola, por um Mega Drive. Thiago Paiola da Luz, tel.: (011) 751-6762.

▶Top Game VG 8000 com adaptador por óculos 3D com cartucho. Sérgio Jovino, tel.:(0162) 36-2999 r.12.

▶Mega Drive e um Phantom System com quatro cartuchos e pistola por um Super NES. Jaques ou Jorge Luiz, tel.:(021) 201-4031.

▶Bicicleta Barra Forte Caloi por três cartuchos do Top Game VG 9000. Edson Carvalho Santos, tel.: (071) 249-1159.

▶Phantom System com cinco cartuchos, um adaptador J 72, uma pistola Laser Gun e um relógio Cosmos digital com cronógrafo e alarme por um Mega Drive. Luiz Alfredo O. de Araújo, tel.: (071) 248-4431.

▶Master System e um Dynavision II com cinco cartuchos por um Mega Drive com cartuchos. Robson da Silva Bento, tel.: (011) 544-5624.

▶Três cartuchos do Master System pelo cartucho The Simpsons do Mega Drive. Luís Altino de Seixas Borba, tel.: (0442) 22-1356.

DESAFIO

▶Desafio qualquer pessoa da Várzea de Palma - MG, a me vencer no jogo *Great Voley*, do Master System. Adilson Pereira Júnior, tel.:(038) 731-1691.

▶Desafio qualquer pessoa a me vencer no Arcade *Street Fighter 2*. Augusto Gouveia Gadelha, tel.:(0132) 38-7582.

▶Desafio qualquer pessoa a conseguir passar a equipe Bullets do jogo *Super Monaco GP* do Mega Drive. Wagner Perez Hernandez, tel.:(011) 61-5410.

▶Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *Tartarugas Ninja 4*, do Super Nintendo. Guilherme Bergamini Mascarenhas, tel.: (031) 334-0464.

CLUBES

WORLDGAMES CLUB — Rua Martinho João de Souza, 175, Vila Nova, CEP 89295-000, Rio Negrinho - SC. O clube já tem uma grande quantia de associados e é especializado em todos os sistemas, sendo a principal especialidade PC e Nintendo Para associar-se, basta mandar uma carta ou telefonar para (0476) 44-1949 e mandaremos um folheto explicativo do clube.

CLUBE DO PC — Rua Itaguara, 91/ 104, Floresta, CEP 31110-240, Belo Horizonte - MG. Nós trabalhamos com todos os tipos de computadores, nossa sede é em Belo Horizonte, e em nossas reuniões os sócios trocam jogos e programas em geral, maiores informações tel.: (031) 444-5223 Eric.

JAPA CLUB - THE WORLD OF GAMES — Rua José do Patrocínio, 645 , apto. 71, CEP 04108, São Paulo - SP. Nós trabalhamos com todos os sistemas, fornecemos um jornal com dicas , estratégias e lançamentos, futuramente teremos campeonatos Para maiores informações ,escrevam.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Claudio Santos Albuquerque, Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Carreiras. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama, Ricardo Samezima de Souza. **Texto** - Beto Guimarães, Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerentes: Alaor Machado, Miguel Castello
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira (SP); Lidia Camarate, Thaís Franco (RJ)
Contatos: Antonio Perissinoto, Roberto Verselli, Tânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza Barreira, Marília Hindi, Nadia Lappas, Patrícia Juliaz (diretos).
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Ismael Assan, José Soares.

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de novembro/92. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio Gráfico
ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

O JOVEM INDIANA JONES
Mega

O Jovem Indy esbanja vitalidade e esperteza em aventuras no Oriente

HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE –SNES

O cientista que encolheu num acidente de laboratório e enfrenta mil apuros para voltar ao normal

STREET CHALLENGE – Nes

Turmas de colégio rivais enfrentam-se numa olimpíada muito sacana

TOM & JERRY – Master

As diabruras do gato e o rato vão incendiar seu console

SHOTS

O ESPIÃO MOASHIRO CONTA COMO É O GAME NÁDIA, INSPIRADO NUMA MORENA BRASILEIRA, E (PRA VARIAR) TEM MAIS NOVIDADES SOBRE STREET FIGHTER 2

QUEM SABE DAS COISAS PREFERE AÇÃO GAMES.

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CE[illegible] 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (01[illegible] 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 16[illegible] - 15º and. - s/1533/34 - Centro - CEP 20020 Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 Rio de Janeiro - RJ
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Rep[illegible] Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - s/1904 - Ed. C[illegible] Center - Bairro de Lourdes - CEP 30140 - MG Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS Ed. Venâncio, III - s/202 - CEP 70300 DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 22[illegible] 3644
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 150[illegible] - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS Tel./Fax: (051) 223-9528
Florianópolis: R. José Cândido da Silva 264 - cj. 03 - Estreito - CEP 88075 - SC - Te[illegible] (0482) 44-8224
Curitiba: R. Cândido de Abreu, 140 - cj. 10[illegible] - CEP 80530 - PR - Tel.: (041) 234-0439
Joinville - Rua Bahia, 163 - CEP 89200 - SC - Te[illegible] (041) 33-6186

TEM ARMA PRA CACETE

DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

DYNAVISION 3 RADICAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

DYNACOM

A Dynacom é fera.